

INCLUS! INFESTATION
UN GRAND JEU COMPLET

MULTI
COUNTER-STRIKE
VERSION 1.3



NEWS
HARRY POTTER
SUR PC

N°156 Novembre 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

M 3549 - 150 - 38,00 F - 6,79 €



Gen4

> **PC CD-Rom**

www.gen4pc.com

2 CD INCLUS!



EXCLUSIF!

La démo jouable d'**EMPIRE EARTH**



La démo jouable de
**STAR WARS GALACTIC
BATTLEGROUNDS**

EXCLUSIF!



La démo jouable de
**TENNIS MASTER
SERIES**

EXCLUSIF!

La démo jouable de **TRIBES 2** **EXCLUSIF!**

+ La mise à jour 1.3 de **COUNTER-STRIKE**
+ Les démos jouables de **MAX PAYNE**, **EVIL TWIN...**

INCLUS! **INFESTATION**
Un jeu d'action futuriste
en version complète



> **Détail du contenu des CD en page 3**

COMMANDOS 2

Le test et la solution des six premières
missions, avec cartes détaillées

SPÉCIAL
NUMÉRO 150

Le Teignard vous fait visiter
le musée du jeu vidéo !

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

5 pages de preview pour tout
savoir sur le nouveau jeu de
stratégie "made in LucasArts"



Les nouveaux CD-R Imation s'adaptent à toutes les situations...
 Ils existent en 5 couleurs acidulées avec boîtier ultra-plat "pop-out".
 Pour plus d'informations sur la gamme des CD Imation,
 contactez-nous au 01 34 35 55 33 ou visitez notre site www.imation.fr



Bouh !



EMPIRE EARTH™

PRÉHISTOIRE		ÂGE DU CUIVRE		ÂGE SOMBRE	
500000 AV. JC	25000 AV. JC	5000 AV. JC	2000 AV. JC	500 AV. JC	0 - 900 AV. JC
ÂGE DE PIERRE		ÂGE DU BRONZE		MOYEN-ÂGE	



**CONSTRUISEZ
LE PLUS GRAND EMPIRE
QUE LA TERRE
AIT JAMAIS PORTÉ.**

DISPONIBLE POUR NOËL 2001

STAINLESS STEEL  STUDIOS

DÉCONSEILLÉ
AUX MOINS DE
18 ANS

UNE FABULEUSE ODYSSEE À TRAVERS 500 000 ANS D'HISTOIRE DE L'HUMANITÉ !



EMPIRE EARTH EST UN JEU DE STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL QUI COMMENCE DANS LES PROFONDEURS DE LA PRÉHISTOIRE ET S'ACHÈVE EN PLEINE SCIENCE-FICTION. UNE IDÉE FINE VOUS ACCOMPAGNERA TOUT AU LONG DE CETTE QUÊTE POUR ACCOMPLIR LA DESTINÉE D'UN PEUPLE : FAIRE DE LA TERRE VOTRE EMPIRE !

SIERRA™

www.sierra.fr





ANARCHY ONLINE 100



GHOST RECON 122

MAGAZINE

- 1 En couverture**
Star Wars Galactic Battlegrounds
Star Wars renoue avec la stratégie temps réel !
- 10 Le CD-ROM**
Plein d'exclus et le retour du jeu complet.
- 14 Les News**
Pour tout savoir sur tout en quelques actus.
- 34 Hors Sujet**
Ce mois-ci, triple ration de DVD, de BD et de jeu de rôle.
- 136 Hardware**
La Radeon et la GeForce dans un véritable bras de fer.
- 171 Encart abonnement**
Nos offres à prix réduit, pour ceux qui veulent s'abonner.
- 174 Courrier des lecteurs**
Le Taignard aux prises avec ses admirateurs : les lecteurs.
- 178 Next**
Que nous réserve le mois de décembre ? La vérité est ici !

PREVIEWS

- 38 Star Wars Galactic Battlegrounds**
Age of Empires et l'univers de Star Wars : imparable.
- 46 Neverwinter Nights**
La révolution du jeu de rôle Multijoueur est proche !
- 52 Battle Realms**
Warcraft III a du souci à se faire, la concurrence est de taille !
- 56 Ghost Recon**
L'infiltration à la Tom Clancy plus belle et plus fun que jamais.
- 58 Zoo Tycoon**
Gérer un zoo n'est pas un métier sérieux, la preuve !
- 60 Master Rallye**
Des bolides boueux totalement déchaînés sur vos écrans !
- 62 Aliens vs Predator 2**
Céges toraciques éclatés, sniper au laser, marines morts...

64 Return to Castle Wolfenstein

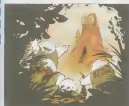
Que nous réserve le prochain hit d'Id Software ?

68 Woody Woodpecker

Le pluriel fou dans un jeu de plates-formes ébouriffant.

71 Spécial 150

150 numéros, ça se fête ! Venez visiter le musée du jeu vidéo.



84 Commandos 2

Le jeu qui scotchait la rédaction, enfin en test !

96 Stronghold

Aurez-vous fait un bon châtelain ? La réponse dans le test !

104 Monopoly Tycoon

Un licence plus fûtée que son titre ne le laisserait croire.

106 NY Race

Course sur plusieurs étages dans l'univers du 5^e élément.

110 Art of Magic

Enfin un jeu de rôle facile à prendre en main.

112 Tennis Master Series

La nouvelle référence du tennis sur PC : rien de moins !

114 L'Entraîneur 2001/2002

Pour ne plus rester sur le banc de touche, c'est par ici !

116 Snowcross

De la glisse avec ce jeu d'arcade et de scooters des neiges !

118 News

Dragon Empires, City of Heroes et Dark Age of Camelot arrivent.

122 World of Warcraft

Les dernières infos sur l'univers persistant de Blizzard.

124 Counter-Strike 1.3

Quoi de neuf dans la nouvelle version du mégahit ?



Édito

Chez Gen4, on a deux traditions. Celle de la page Next, où l'on annonce que des choses qui n'arriveront pas le mois suivant et celle de l'Édito... Attendez, en fait, ces deux traditions sont les mêmes ! Eh oui, la nouvelle formule de Gen4 que je vous annonçais le mois dernier a été repoussée à une date ultérieure (non, non, je ne me risquerais pas à vous donner une nouvelle date, plutôt parier sur la date de sortie de Duke Nukem Forever, c'est plus sûr !). Néanmoins, accordez-moi une chose, j'avais raison sur un point, le retour du jeu complet ! En plus des quatre démos exclusives, j'en ajoute ici plein d'autres, non exclusives, mais aussi intéressantes, vous allez donc pouvoir vous essayer à Infestation, un très bon jeu d'arcade en version complète. Malgré ce contretemps, Gen4 fête tout de même ses 150 numéros. Pour l'occasion, toute la rédaction (Khérédine, notre illustrateur, compris) s'est donnée pour vous concocter un dossier spécial : le musée du jeu vidéo. L'occasion de raviver la flamme des vieux joueurs qui nous lisent depuis des années, mais aussi d'en apprendre un peu aux jeunes puisque nous parlons, dans ce dossier, de jeux mythiques tels que Maniac Mansion, Dune, Dungeon Master, EF 2000 et j'en passe (beaucoup). Même si nous vous proposons de vous souvenir de plus de 70 jeux dans cinq catégories, impossible de ne pas en oublier. Impossible également de satisfaire tout le monde. Vous ne serez peut-être pas entièrement d'accord avec notre sélection, alors n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires. Le Teignard les lira avec l'amabilité qui le caractérise.

Sébastien Tasserle

126 Return to Castle Wolfenstein

La nouvelle star du shoot Multi décortiquée.

128 Anarchy Online

Le bêta test du plus beau des univers persistants.

132 Shattered Galaxy

Le premier vrai jeu de stratégie « massivement multijoueur ».

134 Mod du mois

Existenz vous cuisine Half-Life à la sauce Matrix.

156 Commandos 2

Pour ménager vos petits nerfs, voici la soluce sans attendre.

SOLUCE



L'ESPRIT INTERNITY

LE RÉSEAU INTERNITY

80 magasins Internity

L'univers Console

279^F HT

Microsoft
XBOX SATECK

Un jeu Xbox compatible sur SATECK
Un jeu compatible Xbox sur SATECK

1990^F HT

Playstation 2

999^F HT

Dreamcast

790^F HT

Ps One



Le monde des Ales 2002 Pro Evolution Soccer Tony Hawk's 3 GT3 GTAS

MOVEMENTS DE JEU EN 100% INTERIORS



Resident Evil Code Veronica X Evil Twin Alone in the Dark IV Silent Hill 2 Devil May Cry



Mario Kart Super Circuit Crash Bandicoot Escape from Monkey Island

PSone PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE Dreamcast PC CD ROM GAMECUBE XBOX

LE RÉSEAU INTERNITY

100% EN VENTE: TEL. 01 70 22 11 12 • 00 NICE Jean Gauthier - TEL. 04 91 80 47 47 • NICE TEL. - TEL. 01 30 20 00 22 • 11 NARBONNE - TEL. 04 43 41 62 30 • 12 AIX - TEL. 04 30 22 50 22 • 13 CANNES - TEL. 04 91 30 00 00 • 14 PLAN DE CAMPAGNE - TEL. 04 42 45 10 10 • 15 MONTPELLIER - TEL. 01 31 35 02 02 • 16 CHAMPAIGN - TEL. 03 43 10 40 40 • 17 NIVE LA GAILLARDIE - TEL. 03 43 10 40 40 • 18 CHENOVE - TEL. 03 40 54 55 55 • 19 ST JEAN - TEL. 02 50 54 55 55 • 20 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 21 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 22 ST JEAN - TEL. 02 50 54 55 55 • 23 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 24 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 25 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 26 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 27 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 28 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 29 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 30 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 31 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 32 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 33 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 34 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 35 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 36 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 37 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 38 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 39 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 40 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 41 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 42 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 43 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 44 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 45 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 46 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 47 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 48 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 49 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 50 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 51 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 52 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 53 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 54 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 55 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 56 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 57 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 58 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 59 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 60 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 61 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 62 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 63 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 64 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 65 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 66 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 67 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 68 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 69 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 70 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 71 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 72 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 73 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 74 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 75 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 76 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 77 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 78 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 79 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 80 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 81 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 82 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 83 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 84 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 85 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 86 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 87 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 88 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 89 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 90 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 91 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 92 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 93 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 94 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 95 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 96 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 97 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 98 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 99 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55 • 100 TROUVILLE - TEL. 02 50 54 55 55

L'univers PC



179 Fall
daybook **week** **Q3** **pod**
 1. **Monday** **11/15/2010** **11/15/2010**
 2. **Tuesday** **11/16/2010** **11/16/2010**



Get More and More Top Shows
 Every Month!
 For more info, visit www.fox.com

[illegible]

399 E+
Executive 11' Mine Laundry
 Designed for general industrial laundry

[illegible]

1246 *For more information, call 1-800-451-7269*



Fujitsu Hardgamer

1990
2000

= 9990^F



PARME
ABSOLUE



interNet

TOUT INTERNET CHEZ INTERNET C

Infestation



Jeu complet

■ Sonnez hautbois, resonnez musettes, le jeu complet est de retour ! Et il revient en beauté puisque c'est Infestation, un jeu d'arcade sorti l'an dernier chez Ubi Soft. Doté d'un moteur 3D qui pourrait encore en remontrer à bien des jeux d'aujourd'hui, ce titre vous propose de prendre le volant de véhicules déformants, configurables à l'envi pour combattre d'innombrables dangers. Un jeu sympa plein d'idées marrantes et très rapide pour les amateurs de fun sans prise de tête.



L'hiver est là, la nuit tombe vite, les loups affamés hurlent dans les rues, mais rassurez-vous, le jeu complet est de retour et il vous servira ! Jetez-vous sur les 2 CD de Gen4 bourrés à ras bord de superbes exclusivités qui vous scotcheront devant votre PC pendant au moins un mois.

DÉMOS JOUABLES

- Empire Earth (exclusif) CD 1
- Evil Twin CD 1
- Stronghold CD 1
- Max Payne CD 1
- Une tain de loup CD 1
- Star Wars Galactica Battlegrounds (exclusif) CD 1
- Tennis Master Series (exclusif) CD 2
- Tribes 2 (exclusif) CD 2
- Rally Championship 2002 CD 2

GOODIES

- Pouches CD 2
- Fonds d'écran CD 2

JEU COMPLET

- Infestation (Ubi Soft) CD 2

Stronghold



■ Vous êtes fondeurs rêvé d'être un seigneur regnant sur ses vassaux dans les murailles de son château ? Alors Stronghold est fait pour vous. Dans ce jeu, testé de nos côtés, vous devrez bâtir un château pour assurer le bonheur et la sécurité de vos vassaux. Vous devrez pour ce faire être non seulement un bon gestionnaire, mais également repousser des assauts en venant de l'huile bouillante. C'est pas super ça ?

Empire Earth



■ Le jeu de stratégie le plus fou de l'année. Dans cette démo totalement exclusive, vous allez pouvoir drager des centaines d'unités différentes pour rebâter à vous seul des milliers d'années d'histoire stratégique. C'est totalement mega et génialement réaliste par le créateur d'Age of Empires pour des heures de combats écharnés au sein de toutes les civilisations possibles et imaginables. On vous a promis ça rien que pour vous, alors vous attendez quoi pour vous y mettre ?

FRANK HERBERT'S DUNE

" LE DORMEUR DOIT SE RÉVEILLER "

Duc Leto Atreides, 10191



ACTION - INFILTRATION - VENGANCE



C'est l'histoire d'un monde où la guerre est constante, où la vie est une lutte constante pour la survie. Une œuvre qui se lit, se voit, se joue, se vit.

Gen4

Un jeu vidéo qui a marqué tous les esprits, une adaptation de l'œuvre qui a été une révolution jusqu'à présent. Joyatink

www.dune-cryogame.com



PC CD-ROM

PlayStation 2



Redécouvrez la série télévisée TV
Frank Herbert's Dune en DVD.





RADEON

L'obsession de la perfection



ATI RADEON 8500

● Moteur géométrique T&L (jusqu'à 75 millions de triangles/s)

● Implémentation complète des nouvelles fonctionnalités DirectX 8.1

● Lecture DVD 100% matérielle

● Support virtuel TRUFORCE



ATI RADEON 7500

● Moteur géométrique T&L (jusqu'à 40 millions de triangles/s)

● Implémentation complète des nouvelles fonctionnalités DirectX 8.1

● Support du haut débit et sortie TV en standard

● Lecture DVD 100% matérielle

Ghost Shader

Brushed Metal

TRUFORCE Face



tit génie

Et vole la galère !

Jane visite l'Europe en avion.

On se demande parfois si les scénaristes de simulations aériennes ne sont pas enfermés dans une pièce avec pour toute documentation un manuel d'histoire. Ponctuellement, il y a en a un qui s'échappe pour créer un *Crimson Skies* mais les autres... Ils en sont réduits à nous proposer encore et toujours les mêmes conflits. C'est sûrement la mort dans l'âme que les petits gars de chez *Mad Doc Software* se sont rebattus sur la Seconde Guerre mondiale, et plus particulièrement sur le front européen pour leur *Jane's Attack Squadron*. Évidemment, ils se sont sentis obligés de nous proposer 14 appareils différents (P-47, P-51, B-17, Me-262, etc.) et une pléthore de missions essentiellement axées sur les bombardements de cibles terrestres ou maritimes. Licence Jane oblige, l'ensemble des données techniques et les modèles de vol devraient être d'un réalisme irréprochable. N'empêche, ils sont tellement déprimés qu'ils n'ont pas annoncé de date de sortie. Triste. ■



■ **ÇA C'EST DU MOTEUR** Je ne parle pas du coque mais des graphismes. Environnements et avions semblent réalistes.

Jamais sans ma Game Boy

Prête à tout pour le bonheur de son fils.

On ignore si c'est la vache folle ou la gelée, mais certains Anglais ont parfois des comportements bizarres. Ainsi Carol Oukes, s'apercevant que son garçon de 11 ans parti le jour-même en colonie de vacances avait oublié sa Game Boy, n'a pas hésité à se lancer à sa poursuite avec le fameux jouet. Taxi, avion et encore taxi lui ont permis de rattraper la petite troupe à Glasgow.

Précisons que leur destination était l'île de lona sur laquelle ils devaient apprendre les joies de la vie sauvage. L'opération est en tout cas revenue à environ 1 500 francs. Je vous rappelle que le prix d'une Game Boy est de 750 balles. Une sainte ou... ■



Chaud & Froid

■ Encore du poisson

C'est officiel, *Colin McRae Rally 3* est en développement. Pas d'images mais une nouvelle orientation intéressante d'identification du joueur au champion. Volez qui fait penser à l'oca à de chez Codemasters aussi d'ailleurs.

■ De l'eau dans le gaz

Rien ne va plus entre Interplay et *Bloware* (*Blakart* à Gite, *Neverwinter Nights*, etc.). Ces derniers ont attaqué leur éditeur en justice pour avoir distribué leurs jeux par l'intermédiaire d'un tiers sans qu'ils (*Bloware*) n'en soient informés. Si *Bloware* devait quitter le quai d'Interplay, je connais un Titus qui ne serait pas ravi.

■ Dirk ou ciné

Dragon's Lair premier jeu sur CD en borne d'arcade, va être adapté au ciné en dessin animé. C'est son créateur, Don Bluth qui s'en chargera. Ça n'est pas un novice puisque ça l'est de chez Disney à déjà comme *Le petit dinosaure* et *Anastasia*.

■ Ville fantôme

SimsVille, le dernier projet de Maxis, a été définitivement annulé. Il s'agit apparemment d'une déception des développeurs prenant conscience que leur jeu manquait d'intérêt après la sortie de l'add-on pour *Sims* et plus se défilent.

■ Concept brulant

L'originalité est un avantage indéniable pour un jeu mais il ne faudrait pas tomber dans la rumeur que l'important est de construire un pont pour de vérifier s'il résiste à la charge prévue (train, camion, etc.). Voilà qui risque de toucher un public limité.

100°C
BRULANT

CHAUD

FROID

0°C
GLACE

La tête dans les nuages

Microsoft Flight Simulator 2002 paré à décoller.



Contrairement à certains éditeurs, Microsoft ne se laisse pas aller au renouvellement annuel systématique de sa plus grosse licence, la preuve avec cette version de **Flight Simulator** que les fans auront dû attendre près de deux ans. Un laps de temps amplement suffisant pour apporter de véritables changements à cette suite. Pourtant, l'éditeur américain s'est permis quelques facilités, notamment en présentant comme nouveautés des éléments que certains passionnés avaient depuis longtemps implémentés par le biais d'addon non officiels.

Traffic aérien

C'est le cas de l'ATC, un système de contrôle aérien qui accroît le réalisme aux abords des aéroports : communications radio avec les contrôleurs aériens, demandes d'autorisations pour les décollages et les atterrissages, etc. De même, il y aura un véritable trafic aérien et vous croiserez (de pas trop près) d'autres avions. Côté appareil justement, on ne trouve sur les douze modèles présents que trois « inédits » : une version hydravion du Cessna 208,

Le nouveau Flight Simulator surprend plus par ses graphismes que par son contenu.

un Boeing 747-400 (celui-ci devrait faire plaisir à certains médias racleurs) et un Cessna 172S.

Modélisation réussie

Par contre, rendons à César ce qui est à Brutus : l'aspect graphique s'est grandement amélioré. La modélisation des appareils est irréprochable, le cockpit virtuel enfin lisible et les effets de fumée comme de traînées sont enfin visibles. Mais



■ MA CASAHE AU CANADA Pour varier les plaisirs, l'hélicoptère est toujours présent.

c'est au sol que le résultat est le plus net. Finis les traversées d'un désert de platitude entre deux capitales peuplées, le nouveau moteur de Microsoft génère les détails terrestres au fur et à mesure de votre avancée et vous aurez donc toujours quelques bâtiments à survoler. De plus, les textures s'avèrent bien plus fines (tant que l'on évite le rase-mottes), même si l'on attend de voir la machine nécessaire pour mettre le niveau de détail à fond.

Pour le reste, on retrouvera des leçons de vol poussées (pour la version professionnelle), des scénarios inédits et un mode on-line. D'ailleurs, je suis étonné qu'il n'y ait pas encore de patrouille de France virtuelle... ce sera possible dès novembre. ■



■ LEÇON DE GÉOGRAPHIE Non seulement l'ensemble du globe est parfaitement représenté mais en plus, les textures sont les bonnes. Ici, on reconnaît la France.



LE REMPLACEMENT, APPELÉ "E-PALE", EST LA CLÉ POUR
 UN JEU DE MILIMÈTRES DANS LA LIGUE 1.
 L'ALCÈTE NOUVELE ÉPARGNE L'ÉQUILIBRE.
 L'ÉQUILIBRE EST LE SEUL SECRÈT POUR GAGNER.
 LE REMPLACEMENT, APPELÉ "E-PALE", EST LA CLÉ POUR
 UN JEU DE MILIMÈTES DANS LA LIGUE 1.
 L'ALCÈTE NOUVELE ÉPARGNE L'ÉQUILIBRE.
 L'ÉQUILIBRE EST LE SEUL SECRÈT POUR GAGNER.



it's in the game.

¹ *in situ* along the river.

france.ea.com

PC

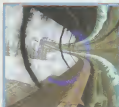
PlayStation 2

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

L'île fantastique

Eidos vous paie des vacances.

e L'association Effluents, créée en 1982, consigne les données des 110 stations d'épuration, des 100 autres stations d'épuration et des 100 autres stations d'épuration. Elle a pour but de faire connaître les données relatives aux stations d'épuration et de faire connaître les données relatives aux stations d'épuration.



■ **CLAUSTRO** Harreis quelques portions, les tubes seront généralement fermés.

Balle perdue

Sur la trajectoire de Ballistics.

Les courses futuristes font décidément un retour en force, et ce n'est pas l'équipe de Grin qui affirmera le contraire. **Ballistics**, leur prochain jeu, vous propose de participer à de furieuses courses à bord de motos propulsées par un champ électromagnétique dans d'interminables tubes. Le jeu s'axe essentiellement autour de la vitesse pure au détriment d'éventuels affrontements armés. Vous ne trouverez d'ailleurs aucun bonus *e* agressif *a*. Outre les finesses de pilotage (se manger le moins de murs), la subtilité du jeu réside dans la surchauffe de votre moteur : il faut équilibrer constamment l'utilisation de boost et de bonus de refroidissement parsemant le circuit. Les graphismes sont plutôt réussis et surtout, l'impression de vitesse est totalement hallucinante. Préparez les petits sacs pour le mois prochain, vos claviers seront reconnaissants. ■



■ **SEUR LA PLAGE** : 1000000 de TND de gains en 2007. Le succès de...
Voilà les ingrédients de son succès.

LE GADGET DU MOIS

Miss et Mister CDR

Un couple qui n'aime pas le chaos.

Sans doute Figurenez-vous, mais les bureaux de G&F sont des aimants à bordel, d'insensibles couches de Cédiment (sédiment, ah, ah) s'y superposent jusqu'à en oublier le couleur d'origine du meuble. Et encore, si tout ceci restait stable, mais non : les rédacteurs y plongent régulièrement en apnée pour exhumer des galeries dorées... lorsqu'ils les retrouvent. Pour éviter ce genre de désagréments, *Sadim* propose deux range-CD originaux : *Miss* et *Mister CDR*, d'une contenance de 24 CD pour un prix d'environ 100 francs (15 euros). Reste leur look vraiment kitsch, expliquant d'ailleurs leur présence dans cette rubrique, qui ne séduira pas forcément tout le monde. ■



CORE à core

Les sauveurs du monde selon CDV.



■ **UNE VISION.** Le monde de Core brille tant par sa qualité visuelle que par l'originalité et l'humour qu'il dégage.

On les croit sérieux les gars de CDV avec leurs jeux de stratégie militaire super-documentés (genre Cossacks) et hyper-réalistes (Sudden-Strike) lorsque soudain, au détour d'un écran, toutes vos valeurs s'effondrent. Non, mais qu'est-ce que c'est que cette histoire de vaisseau sorti du centre de la terre pour envahir Manhattan, de prof débile qui invente une super-armure à base de technologie alien et de sauveurs du monde incarnés par trois gamins et un chien !

Complètement crétin ! Bon d'accord, Core est vraiment magnifique, il y a 6 mondes différents répartis

■ **HEX LEX.** Les perses permettent d'être délinquants, à l'instar de ce chien-robot.



en 24 niveaux et chacun des personnages dispose d'aptitudes particulières qui modifient la façon de jouer. Bref, on serait prêt à les pardonner tant la sensation d'être en face du digne héritier de MDK 2 est forte... Jusqu'à ce que l'on tombe sur la date de sortie prévue : septembre 2003 ! C'est pas très sympa de nous faire attendre autant ? ■



Quel que soit
votre camp...



Le crime paie

Phoenix encourage vos mauvais penchants.



De plus en plus de développeurs pensent que le futur des jeux réside dans le mélange des genres. Évidemment, lorsqu'un cuisinier comme Warren Spector concocte un mets comme Deus Ex, on adhère à cette thèse. L'équipe de Phoenix aussi puisque la recette d'Underworld : Crime Does Pay reprend des ingrédients connus. Vous vous retrouvez dans la peau d'un truand tentant de devenir le caïd de sa ville : embauchez des hommes, envoyez-les récolter des fonds (attaque de banque, chantage, extorsion de fonds, etc.) et apprenez à vos adversaires à vous respecter. De la gestion qui ressemble à Gangster, hormis pour le moteur 3D. Néanmoins, on note une grande différence : la possibilité de s'incarner à tout moment dans n'importe lequel de vos hommes. Cela tourne alors au shoot 3D pur et dur dans des environnements urbains réalistes. Plutôt original. Espérons que l'idée sera bien exploitée et qu'un éditeur s'y intéressera. ■



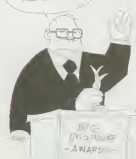
■ VISITE GUIDÉE. Bar, hôtel, restaurant, entrepôt, banque, commissariat : c'est tout une ville qui devra être modélisée.

SEULE
À RECHERCHER
PARTICULIERS
MIS EMPLOYÉS

Et le lauréat de cette année est...

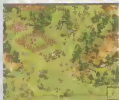
Big Brother is watching you de trop près ?

Rien ne vous empêche de le dénoncer. Directement importés de Grande-Bretagne et déjà implantés dans plusieurs pays (Allemagne, États-Unis, etc.), les Big Brother Awards ont pour vocation de « récompenser » les entreprises s'immisçant le plus dans la vie privée de leurs employés (lecture de mails privés) ou surveillant leurs agissements, en tout irrespect du droit (arrêté du 2 octobre 2001). Une demi-douzaine d'entités s'étaient vu décerner un prix l'année dernière, dont la Sonacotra, l'organisme gérant les foyers réservés aux ressortissants étrangers. Celui-ci s'est permis d'inscrire dans ses dossiers informatiques des informations confidentielles avant de les communiquer de leur propre initiative à la police. Pour jouer les fayots, c'est au www.bigbrotherawards@internat.org, d'ailleurs, moi-même... Mais... pourquoi mon accès à ce site est bloqué ? Au secours, je suis surveillé ! ■



Dégâts colatéraux

L'add-on de Cossacks sonne la charge.



■ **PLEIN** Toujours 8 000 unités à contrôler non sur des cartes quatre fois plus grandes.

terrestres pour les Prussiens et six maritimes (frégate, ketch, cotre, etc.) réparties entre les différentes nations. Deux pays se jandront d'ailleurs au conflit : la Bavière et le Danemark, chacun disposant évidemment d'unités et d'architectures propres. Près de

42 missions (sur des cartes quatre fois plus vastes qu'auparavant) et un éditeur de niveaux permettront d'entraîner ces nouveautés. De plus, l'accent a été mis sur le Multijoueur avec des modes de jeu inédits, des possibilités d'alliances joueur/joueur et une classification on-line. Du bon miam-miam pour les fans. ■



■ **COULÉ** Les combats maritimes vont prendre une nouvelle ampleur !

On part quand ?

Les Russes de Nikita débarquent en France.



■ **MINUS...** Ces petites unités peuvent entrer dans les bâtiments pour les capturer.

Et c'est Monte Cristo qui se chargera dès novembre de l'accueil de leur premier produit : Parkan, Iron Strategy. Si vous êtes passé à côté de la démo présente dans le dernier numéro (à quoi ça sert qu'on se décarcasse !), rappelons que le principe du jeu est

un mélange de Battlezone 2 et de Warzone 2100 (qu'est-ce que je disais au-dessus !). Du premier, il reprend l'aspect stratégique 3D permettant de jouer les tacticiens depuis son bunker (planqué !), ou d'en sortir pour prendre les commandes de n'importe quel véhicules. Du second, on retrouve la possibilité de construire des unités customisées (plusieurs types de propulsion, d'armements, de châssis et de blindages progressivement disponibles) permettant d'adapter vos troupes à chaque situation. Et celles-ci devraient être nombreuses avec 20 missions sur six planètes. Souhaitons-lui plus que le succès d'estime de ses deux modèles. ■



...votre mission sera la même.



S.W.I.N.O.

Qu'en va-t-il ? Quel camp choisirez-vous pour mener à la victoire ?

Sortie fin novembre

fish tank
games

www.gamemag.com

www.swine-online.com www.fishtankgames.com

Aux Armalion

La révolution du jeu de rôle en jeu vidéo ?

■ UN COUP DE FOUDEUR Le magic occupe une place essentielle puisque quatre des six classes sont versées dans les armes.

Écoute Lecteur, au tableau ! Bon, l'équation est simple : Diablo II + Baldur's Gate II + Commandos 2 =... alors j'attends votre réponse ! Euh, je sais pas moi... Diablogacom 6 ? Non, espèce de cancre, c'est Armalion ! Vous pourriez faire l'effort de lire le titre de cet article ! Au coin, et avec le bonnet d'alien ! Élève Teignard, cessez de ricaner. Bon, poursuivons les enfants.

Exploitant la licence du jeu de rôle Dark Lands, l'univers d'Armalion verse dans l'heroic-fantasy classique (voleur, barbare, magies, etc.) qui, tout comme le principe de base, ne devrait pas dérouter les fans de Diablo. Vous partez à l'aventure avec un avatar sélectionné parmi douze héros (répartis en six classes) ayant chacun un profil spécifique et des caractéristiques propres qui influenceront le déroulement du

Akirion a eu la bonne idée de fusionner jeu de rôle et stratégie.

scénario (à savoir empêcher les démons d'établir un passage entre leur sphère et la vôtre). Vos 12 compétences de base (escalade, équitation, discrétion, etc.) comme celles relatives aux armes et aux sorts évolueront avec l'expérience accumulée.

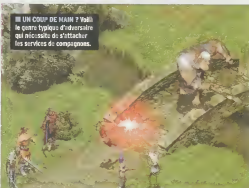
Outre les combats, la partie rôle a une grande importance. Différents personnages vous confieront des quêtes variées que vous ne pourrez pas toujours réaliser seul (protéger un village, tenir un pont, voler un objet, infiltrer une forteresse, etc.). Il sera alors nécessaire de recruter des alliés temporaires (jusqu'à 40 !) ayant les qualifications appropriées pour la missions en cours. Ces PNJ

sont gérés très superficiellement, un peu comme dans un jeu de stratégie, sauf que vous pouvez à tout moment passer en pause active afin de coordonner vos attaques.

Voilà, non seulement le concept est original, mais en plus, la réalisation semble exemplaire : une 2D isométrique particulièrement détaillée pour les décors et de 3D pour les personnages magnifiquement animés. Ajoutez un mode Coopération permettant de réaliser l'ensemble de la campagne, à plusieurs, et vous comprendrez pourquoi nous espérons que ce jeu du studio Akirion, prévu pour décembre en Allemagne, trouve un éditeur français. ■



■ EN DOUCEUR Certaines quêtes pourront être résolues de diverses façons, par la force comme par la finesse (discussion ou vol).



■ UN COUP DE MAIN ? Voilà le genre typique d'adversaire qui nécessite de s'attacher les services de compagnons.

UNE BANQUE PEUT-ELLE SE CONTENTER DE
CE GENRE DE CONSIDERATION POUR SEDUIRE LES JEUNES ?



Votre argent vaut autant que celui des autres

A la Banque Populaire, pour vous accompagner, nous vous écoutons. Parce que vos attentes et vos revendications ont la même valeur que celles de tous nos clients, nous vous donnons droit à la même considération et aux mêmes services. Venez en parler avec votre conseiller Banque Populaire. Il vous réserve dès à présent 50 % de réduction sur votre Carte Visa internationale jusqu'à 25 ans*.

Cette offre est soumise à conditions. Renseignez-vous auprès de votre agence Banque Populaire - www.banquepopulaire.fr



Nous ne sommes pas populaires sans raisons

On TM, Harry Potter !

Le célèbre jeune magicien envahit tous les écrans.

C'est le 16 novembre que sortiront le film (dans les pays anglophones) et le jeu (partout dans le monde) adaptés du premier roman de la saga Harry Potter : *L'école des sorciers*. Avec 66 millions de lecteurs sur la planète, on peut parler de grosse licence (jamais vu autant de sigles Trade Mark dans un communiqué de presse !). Avant de nommer votre fils Harry, appelez les avocats de l'auteur pour vous assurer que vous en avez le droit), ce qui signifie que même le pire des jeux n'aurait pas empêché les comptables d'Electronic Arts d'être heureux. Pourtant, les développeurs n'ont pas cédé à la facilité.

Sur le plan technique, le choix du moteur d'Unreal s'avère fort judicieux. Il tourne sur toutes les

La phase principale du jeu est entrecoupée de mini-épreuves.



■ FAIS COMME L'OISEAU. Bientôt, tout comme votre hibou blanc, vous serez capable de voler lors de matchs de Quidditch ensablés vous opposant aux autres maisons de Poudlard.

configurations et offre un rendu convaincant. Harry, ou les autres protagonistes (Hermione, Ron, Draco, etc.), est identifiable au premier coup d'œil et les différents lieux (université, forêt, grottes, etc.) bénéficient de belles textures, mises en valeur par des effets de lumière réussis. Ça ne surpasse pas Max Payne ou Giants, mais c'est tout de même beau.

Côté histoire, c'est vraiment le livre que vous revivrez, depuis l'arrivée à Poudlard jusqu'au face à face avec Voldemort. Afin de suivre fidèlement la trame, la phase principale du jeu est entrecoupée de mini-épreuves. Vous passerez donc l'essentiel de la partie à diriger Harry, dans une vue à la Tomb Raider, explorant différents lieux à la recherche d'objets, bondissant de plate-forme

en plate-forme, assommants des adversaires et résolvant des puzzles. Ces derniers font appel à de multiples sorts (poussée, lévitation, etc.) qu'il vous faudra combiner.

L'apprentissage de ces enchantements s'inscrit d'ailleurs, comme les matchs de Quidditch (très sympathiques) ou les parties de cache-cache nocturnes avec le survolant Peeves, dans la liste des mini-jeux. À ne pas négliger puisque l'objectif secondaire d'Harry est de permettre à sa maison de gagner la coupe annuelle et c'est lors de ces occasions que notre héros accumulera des points.

Le jeu Harry Potter s'annonce globalement fort prometteur et, même s'il se réserve davantage à un public jeune, les fans devraient y trouver leur compte. Nous rendrons notre verdict d'ici deux mois. ■

■ ABRACADABRA. Les cinq sorts disponibles offrent de nombreuses possibilités qu'il vous faudra exploiter pour résoudre des puzzles.



APRÈS LE SON INCROYABLEMENT VRAI...

blurp!



VOICI LE SON VRAIMENT INCROYABLE !

SOUND BLASTER® *Audigy*

QUALITÉ - PUISSANCE - CONNECTIVITÉ



SB1394



La qualité audio sur PC ayant été faite son plus grand pas en avant avec l'introduction de la nouvelle famille de cartes Sound Blaster® Audigy® du Creative. Grâce à ses nouveaux algorithmes sur le Sound Blaster® Audigy® et à ses jeux et ses compositions musicales à des niveaux de réalisme jamais atteints. La plus simple chose du monde, Creative vous donne accès à la plus haute qualité sonore et à la plus grande puissance. Équivalent à S/PDIF, le Sound Blaster® Audigy® met à votre portée l'un des standards de transfert des données numériques audio et vidéo les plus rapides au monde. www.creative.com



CREATIVE



Un peu plus près des étoiles

Le studio Lemon lâche un clone dans l'espace.

Starmageddon, le clone de Homeworld dont nous vous avons précédemment parlé, semble bientôt prêt. Plutôt une bonne nouvelle pour les fans qui jéjinent depuis la sortie de Cataclysm, mais que vaut-il par rapport à son illustre ancêtre ? Première constatation, il justifie parfaitement son titre de double : interface presque similaire, graphismes quasiment identiques (en un peu plus beaux), on se sent à la maison. Heureusement, quelques particularités devraient lui permettre de s'affranchir de son modèle. Le scénario travaillé implique trois factions : les humains et deux espèces extra-terrestres aux caractéristiques spécifiques, ce qui garantit un minimum de variété. Les combats peuvent se dérouler simultanément sur trois zones éparées (reliées par des portails) et l'expérience accumulée par les unités perdure sur toute la campagne. Allez, messieurs les développeurs, on passe en hyperspace pour nous sortir ça rapidement. ■



■ **TOUT PARTOUT** La caméra est encore plus libre que celle de Homeworld, mais l'interface demeure très simple. Un bel exploit.



■ **AVANT-GOÛT** Le moteur 3D semble réussi, mais il faut voir le degré d'interaction qu'il autorise. Eh oui, ce n'est pas tout d'être beau...

Papy fait de la résistance

La nouvelle génération de Commandos.

Commandos 2 est génial, c'est un fait, mais tout le monde s'accordera à regretter une chose : l'absence d'un moteur 3D. C'est sans doute ce qui a inspiré le projet Resistance puisqu'on y retrouve en effet une équipe de commandos infiltrée derrière les lignes ennemies en pleine Seconde Guerre mondiale, le tout dans un environnement tridimensionnel. L'équipe de Powderworks (Thandor, Wiggles) ne s'est cependant pas arrêtée en si bon chemin : certaines missions se dérouleront apparemment en milieu urbain, parmi d'innocents civils au comportement vraisemblable. De plus, il devrait être possible de diriger chacun de vos hommes en vue subjective, ce qui changerait pas mal de chose. Le chemin est encore long d'ici la sortie, mais le titre s'avère ambitieux. À suivre donc. ■



■ LE PLEIN ? Les graphismes sont franchement magnifiques, notamment dans les zones urbaines fournissant de détails.

Ben, mon cochon !

Fishtank déterre la carotte de guerre.

Le porc est arrivé : cochons et lapins se sont déclarés la guerre. Attention, pas une baston de basse-cour, non, une guerre, une vraie, avec des tanks, des avions et de l'artillerie. Et même si la puissance porcine est aujourd'hui dominante, la lutte lapine continue. À vous de faire pencher la balance en faveur d'un camp ou d'un autre. Sous des dehors délirants et un humour affirmé, S.W.I.N.E. cache un jeu de stratégie des plus sérieux qui fait inmanquablement penser à Ground Control. Occultant la phase production (débrouillez-vous avec ce que vous avez) au profit de la tactique, il dispose d'un moteur 3D particulièrement bien fichu. Non seulement c'est joli et bien animé, mais en plus très réaliste sur le plan physique : ligne de vue et balistique sont parfaitement gérées. Rien de révolutionnaire a priori, mais un jeu de stratégie qui s'annonce sympathique et impeccable. Verdict le mois prochain. ■

Zéro pointé

Bidou ne voglait qu'un cinquième du monde virtuel.



Connaissez-vous la dernière rumeur sur Microsoft ? Un petit génie du service des brevets de la firme de Redwood aurait déposé un projet de brevet pour... les chiffres zéro et un ! Selon la note qui accompagnait cette idée géniale de cet amoureux du langage binaire, ce serait le seul moyen pour garantir les droits de Microsoft sur les logiciels qu'ils produisent. Ce merveilleux projet a hélas été tué dans l'œuf, le service juridique ayant fait remarquer au maniaque qu'un tel brevet n'avait aucune chance d'être accepté par la commission compétente. On ne dira jamais à quel point l'administration ralentit la marche du progrès ! ■



Faites vos jeux !



■ **Y A DU SIMS ?** Le design est très proche de celui de Sims mais en 3D réelle et avec une caméra libre.

Monte Cristo vous aide à monter votre casino.

Le hit des ventes de jeux aux États-Unis recèle moult mystères insondables, entre autres la présence de RollerCoaster Tycoon dans le top 10 depuis plus de deux ans. Un succès impressionnant qui a relancé la mode Tycoon et permettra de vous essayer à Casino Tycoon. Comme le laisse entendre ce sale titre gâcheur de suspense, vous gèrerez un établissement de jeu. Aménagements (trois styles : Monaco, Las Vegas, Asie), achat des machines à sous, des tables de jeux, des bars, etc. Plus de 200 objets dont vous pourrez « régler » le fonctionnement (mise, coût, gains, etc.). Il vous faudra aussi embaucher une armada d'employés (croupiers, serveuses, sters, médecins, surveillants, etc.) pour faire face aux nombreux besoins de vos clients (chacun étant unique) et les convaincre que votre casino est meilleur que celui de la concurrence. Les gestionnaires en herbe seront aux anges. ■

Natural Born Resistance

Le successeur germanique de Ground Control ?

Vous pouvez aisément reconnaître les lens de stratégie dans la salle : à l'évocation de Ground Control, leurs oreilles à capteurs multidirectionnels se sont déployées et leur radar nasal s'est positionné sous le vent pour capter l'odeur de la tactique. Oui, ça a une odeur, celle de Natural Resistance même. Humiez-moi cet environnement vallonné en 3D réelle dans lequel vous pourrez vous balader librement, sentez-moi ces unités aériennes et terrestres qu'un puissant zoom permet d'admirer en détail. Oui, le fumet dégagé est comparable à la recette de Massive Entertainment mais le produit de Silverback se déroulera dans un futur très proche (affrontement entre les survivants de l'apocalypse) et les unités seront donc contemporaines. Petit plus : les conditions météo (pluie, vents, etc.) influenceront les performances de vos soldats. À vous d'en tenir compte. ■



■ **FAUT PAS GÂCHER** Il sera impossible de produire des renforts mais vous pourrez configurer l'armement de vos unités.

SITE
DU MOIS

<http://zorro.cryogame.com/>



Il faut dire ce qui est : c'est assez rare de s'adresser à un site de jeux français et cela fait donc d'autant plus plaisir. C'est le cas aujourd'hui avec L'Œuvre de Zorro, en préparation chez la Utero et Cryo. Après une présentation en flash très stylée, on peut se balader dans les défilés des parties du site en dépliant. Zorro sera une carte parvenue de l'apocalypse. Chaque unité des unités présentées dans un style très proche de la série télé, avec moult armoiries qui permettront d'apprécier le travail préparatoire. J'ai vu un jeu ! ■



■ **Y EN A LÀ-DE-DANS !** Les héros comme les unités agissent intelligemment, n'hésitant pas à se servir automatiquement des sorts à leur disposition.

Un cry dans la nuit

SSG repart à l'assaut de la stratégie temps réel.

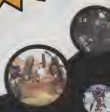
Si Warlord BattleCry premier du nom nous avait rebutés par sa pauvreté graphique, la suite, sobrement affublée d'un II, ne devrait pas subir le même sort. Les environnements et unités ont été modélisés en 3D de bien belle manière. Suffisamment en tout cas pour que l'on puisse se concentrer sur ce qui fait l'intérêt du jeu : la fusion de stratégie et de rôle. En effet, parallèlement aux 12 camps réellement différents et aux 140 unités que vous pourrez créer, il est possible de générer et conserver des héros tout au long des campagnes (réutilisables en Multijoueur). Un aspect qui n'a rien de superficiel, jugez plutôt : 12 espèces, 20 classes, 100 capacités spéciales et 100 sorts ! Nous verrons au début de l'année prochaine si la seconde chance est la bonne. ■



■ **POUR TOUS LES GOÛTS** L'échelle de taille des monstres est respectée et parmi les 140 unités, vous risquez de tomber sur des mastodontes.



Raté !



Etherlords

Voici le III. Ce mois, il paraît prudent de vous entraîner un peu à la magie. Vous saurez à quel point en Septembre, c'est la FIN NOVEMBRE.



Le Monde



www.etherlords.com

www.fishtankgames.com

■ TOUT LE MONDE EST LÀ !
Rafet, transparence, lumière,
etc. Les effets spéciaux sont
vraiment nombreux !

Coup de jeune

Megarace revient pour un troisième opus.

Vlan... ou peut-être schlack, allez savoir ! Pas évident de déterminer la sonorité d'un coup de vieux. Pourtant, impossible de l'esquiver lorsque Cryo fait resurgir de derrière les fagots le nom de Megarace, l'un des tout premiers jeux sur CD-ROM. Ça nous renvoie en 1994, mon bon monsieur. À l'époque, les graphismes en 3D précalculée et les pitreries de Laurence Boyle avaient su nous séduire.

Ironie cynique

Première bonne nouvelle, Megarace 3 permet de retrouver ce personnage délirant, grand tortionnaire de candidat devant l'éternel. Oubliez l'animosité débile et morne que peut servir une animatrice du Mailon faiblé, Laurence Boyle ne se contente pas de mettre en boîte, il compresse façon César, mais avec tellement de cynisme et d'ironie que l'on ne peut



■ KAMA-SUTRA Les postures que prend votre vaisseau détermineront le façon dont il dépense son énergie : vitesse, défense ou attaque.

que rire de sa méchanceté gratuite. Seconde bonne nouvelle, le précalculé a été remplacé par une 3D du plus bel effet : magnifiques textures, effets de lumière en tout genre, ligne d'horizon éloignée qui n'entame en rien l'impression de vitesse, du beau boulot. Les véhicules aussi ont évolué :

Megarace 3 réussit un passage heureux à la 3D temps réel.

les roues ont disparu au profit d'un champ de gravité. Attention, pas de course aérienne à la NY Race mais du rase-mottes façon WipEout, sauf que cela se déroule ici à une échelle atomique. Vous piloterez en effet des vaisseaux miniaturisés qui foncent à toute berzique dans B environnements différents : un corps humain ou animal, une plante, un microbe, etc. Il s'agit à chaque fois d'empêcher une catastrophe, et évidemment tous les moyens sont bons pour être le premier à le faire. Une bonne idée complétée par d'autres modes de jeu tels que la prise de drapeau ou le duel pour un total de 33 circuits.

Vos véhicules en Multi

Dernière originalité, chacun des douze vaisseaux (au design réussi) dispose de trois configurations (attaque, défense, vitesse) avec lesquelles vous devez constamment jongler. Il sera d'ailleurs possible au fil des victoires de customiser votre véhicule pour privilégier l'une des caractéristiques, et même de réutiliser ces véhicules optimisés en Multi. Vivement le mois prochain. ■



■ PROBLÈME DE DIRECTION Les tracés sont très tortueux (à en faire vomir certains) et parsemés d'embranchements. Bref, du tout bon !



■ RACQUETANT Certains circuits ont des textures originales qui se dégradent progressivement... (suek !)

(Mais qui
le fait vibrer
plus que moi ?)

Les accessoires de jeu
Thrustmaster.

Faites l'expérience !

Séduction



**Firestorm™
Dual Power Gamepad**

Passion



**Force Feedback
GT Racing Wheel**

Emotion



**Top Gun™ Fox 2 Pro
Shock™ Joystick**

Pour PC

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tel. 0 325 857 010 fax 02 59 00 94 17

www.thrustmaster.fr

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. Force® est une marque déposée de Ferrari S.p.A. Top Gun™ et © 2001 Paramount Pictures. Top Gun™ est une marque de Paramount Pictures. Tous les autres noms sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos: Les photographes. La conception graphique: Le design d'identification sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de septembre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 Commandos 2

• Eidos • stratégie-action

Nouvelle entrée en force pour l'excellent jeu de stratégie action d'Eidos. Ses graphismes « pointu à la main » et sa jouabilité équilibrée en font un des grands hits de cette année. Il est donc normal de le voir en première place.



2 Arcanum

• Sierra • jeu de rôle

Il est agréable de voir que de temps en temps les gens sont un peu loth dans l'humour et ne sont pas si fous qu'on les croit. Car si il est très catholique, admette-le ou non, de son univers fait de lui un très bon jeu.



Myst III Exile

• Ubi Soft • aventure

Beaucoup de gens attendaient ce jeu d'aventure raffiné. Ce que vous espérez sans des images louches en voyageant dans un magnifique paysage.



Max Payne

• Take 2 • shoot 3D

On pensait qu'il resterait un peu plus longtemps au top mais il ne descend pas à petit. Mais Max Payne reste un des meilleurs shoot 3D.



Diablo II add-on

• Blizzard • rôle-action

Lord of Destruction ajoute à peu près dans les cinq premières places sont occupées par des nouveaux jeux, et des grands !



Half-Life + Counter-Strike 1.0

• Sierra • shoot 3D

Chaque utilisateur sait pour Half-Life il faut dire que les quatre premières places sont occupées par des nouveaux jeux, et des grands !



Red Faction

• THQ • shoot 3D

Les ventes étaient modestes pour ce shoot 3D aux décors destructibles. Cependant, que son aspect « faillir un certain prestige ».



Operation Flashpoint

• Codemasters • action 3D

Le jeu technique n'est dans les dix premières et ce faisant compte de la qualité de sa réalisation et de son ambiance, il n'y a pas de quoi s'étonner.



Half-Life Blue Shift

• Sierra • shoot 3D

Si seulement cet add-on avait une durée de vie aussi longue que celle qu'il possède dans le Top 20, cela ferait de lui un jeu plus recommandable.



Les Sims

• Electronic Arts • gestion

L'impérissable Sims joue au jeu dans le Top de Gen4 mais il ne semble décidément jamais prêt à aller au premier.



11 Age of Empires II

• Microsoft • stratégie

Le jeu de stratégie de Microsoft garde une certaine maîtrise des joueurs. Il se joue aussi de nuit.

12 Train Simulator

• Microsoft • simulation

Les simulateurs de train en train se classent-ils ? Pas pour que cette simulation soit au classement.

13 Cosmo's European War

• Focus • stratégie

Depuis des mois qu'il est sorti, il a très rarement quitté notre classement. Et qui nous combat de jour.

14 Peste: Extension Zeus

• Sierra • gestion

Après avoir gagné les cœurs avec les Sims de l'olympie, il est temps de descendre explorer Peste.

15 Les Sims Surprise Partie

• Electronic Arts • gestion

Cherchez pas ce personnage, c'est un Sims dans le classement. Que dire de plus ?

16 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

• Interplay • rôle

Gros jeu de rôle de Baldur's Gate II. Le public a décidé d'essayer d'autres jeux de rôle.

17 Age of Empires 2: The Conquerors

• Microsoft • stratégie

Quel jeu de plus normal lorsque le produit original maintient de retrouver son add-on ?

18 Myst III: Exile Edition Collector

• Ubi Soft • aventure

Myst III: Exile connaît un tel succès que certains se sont battus furtif par une version plus riche de jeu.

19 Paris-Dakar

• Activision • jeu de rôle

Une version micro qui ne réussit pas à éblouir la rédaction. Encore un succès basé sur une histoire.

20 Sims Add-on: ça va mieux...

• Electronic Arts • gestion

On garde le meilleur pour la fin... en fait, les Sims toujours et encore... Une série pour l'inspiration.

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle

9 10

↑ Mouvement
↑ En haut
↑ En bas

SOURCES

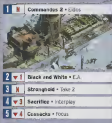
Le hit des ventes
mus est fourni
par ScoreGames.

Liste des
magasins sur
le 36 15 code
SCOREGAMES,
02 39 39 39 39

SCOREGAMES

HIT Rédaction

Stratégie



Commandos 2 • Eidos
2 1 Duck and White • E.A.
3 3 Strategist • Take 2
4 3 Secretie • Interplay
5 4 Cosmo's • Focus

Le hit de la rédaction de la stratégie est Commandos 2. Ce jeu de stratégie d'Eidos est devenu un classique. Il est excellent et Strategist 2 y vient en 2e position pour la qualité de ses images.

HIT Rédaction

Action

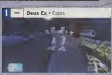


1 Max Payne • Take 2
2 Project RGI • Eidos
3 Operation Flashpoint • Codemasters
4 New York Race • Interplay
5 No One Lives Forever • Electronic Arts

Entrée dans le Top de la New York Race. Ce jeu de course d'Eidos est devenu un classique. Ce jeu de course d'Eidos est devenu un classique. Ce jeu de course d'Eidos est devenu un classique.

HIT Rédaction

Rôle-aventure



1 Deus Ex • Eidos
2 Diablo II • Blizzard
3 Baldur's Gate II • Virgin
4 Star Wars • THQ
5 Arcanum • Sierra

Le classement du jeu de rôle est équilibré. Deus Ex, l'impérissable Sims joue au jeu dans le Top de Gen4 mais il ne semble décidément jamais prêt à aller au premier.

la force
de
sublimier...



Idéal
VISION

Vous aussi vous trouverez certainement dans notre gamme votre meilleur compagnon. Laissez-vous surprendre au quotidien par la fidèle restitution des couleurs, l'esthétique rassurante et les prix attractifs de tous nos moniteurs CTX. De la **VALUE Series** pour un usage essentiellement bureautique, à la gamme **LGL Monitor**, la performance est au rendez-vous en respectant votre confort visuel et votre environnement, puisque tous nos écrans sont conformes aux normes TCO. De la **EXECUTIVE Series** à la **PROFESSIONAL Series** (à base de tube FD Trinitron(r) de Sony), pour une image pure, stable, pour ceux qui aiment la perfection.

IDÉAL VISION : l'importateur officiel pour la France de la marque CTX
95, boulevard Berthier 75017 Paris - Tél : 01 44 29 52 00 - Fax : 01 44 29 52 09
idealvision@wanadoo.fr - <http://www.idealvision.fr>

CTX

The Monitor Specialists

Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.



Le placard

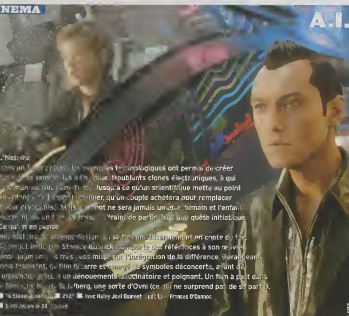
La sortie DVD attendue d'une des meilleures comédies de l'année dernière. En racontant l'histoire d'un employé taïot (incarné par Auteuil) contraint de se faire passer pour un homosexuel afin d'éviter la porte, Francis Weber signe un film intelligent et spirituel. Des gags réglés au quart de poil, des quiproquos, des comédiens qui n'ont peur de rien : un sans-faute.

LES BONUS Un documentaire d'environ une heure sur Francis Weber (avec de nombreuses interviews), le scénario complet, un bêtisier, le commentaire audio du réalisateur et des choses plus habituelles comme la bande annonce ou les filmographies.

- De Francis Weber ■ Gracint
- Zone 2 ■ DD 5.1 : français ■ 1624
- 160 F (26 €) env.



De nos jours, alors que des créatures et des sorciers cherchent à corrompre le monde, des Élus (incarnés par les joueurs), en possession de formidables pouvoirs magiques, devront lutter contre des forces du mal surnaturelles. Quatre types de magie, la possibilité de jouer des chats magiciens, des règles simples et simulationnistes, un univers qui se prête à mille et une histoires : un jeu de rôle fantastique à tout point de vue !



A.I.

...histoire de science-fiction... les événements technologiques ont permis de créer des clones électroniques. À qui... jusqu'à ce qu'un scientifique mette au point... pour remplacer... Mais... ne sera jamais un être humain et l'enfant... une quête initiatique... projet... Steve Spielberg... références à son... sur l'intégration de la différence... un dénouement émouvant et poignant. Un film à part dans... Spielberg... avec Haley Joel Osment... Francis O'Connor...

Les châtiments de l'an mil

En plein X^e siècle, les tribulations d'un jeune homme aux yeux vairons plongé trop vite dans des histoires d'adultes passionnelles. En imaginant des personnages aux motivations en accord avec l'époque obscurement, les auteurs ont réalisé une BD crédible et noire qui ravivera les amateurs de sombres histoires médiévales.

Fog

Des morts étranges liées aux cercles psychiques de la société londonienne incitent un enquêteur de Scotland Yard et son ami journaliste à enquêter. Au programme : des suicides douteux, des séances de spiritisme qui tournent mal, des officiers pas clairs et du breillard ! Un dessin crépescatoire et anxieux pour une bonne BD !

12. Les films gags de Gelfingeth et Alford
 Durée: 100 F (22 €) ans.

Abraxas



Ben ne va plus à Abraxas, la petite ville inquiétante échappée d'un film de Tim Burton : le Dr Makabr est sur le point de contrarier les projets démoniaques de l'horrible Mordbore, le jeune Saturnale, apprenti magicien, va enfin retrouver la félicité de sa mère, tandis que les cirqueuses tueses poursuivent leurs méfaits ! Second et dernier tome de cette BD étrange et colorée qui n'a rien à envier à L'Étrange Noël de Mr Jack !

De Gelfingeth et Alford
 100 F (22 €) ans.

Le maître de Shamato



Des aventuriers chargés de retrouver un chat perdue pour sauver une cité assiégée...

Un chat ailé, bavard et écrivain qui leur sort de guile...

On est en plein dans l'ère de dragons, le jeu de rôle d'adventure fantastique dans lequel les personnages sont ravis par des dragons. Ce nouveau scénario est un petit bijou d'originalité et d'humour.

De Jean-Marie Bessière
 100 F (22 €) ans.

Grand Vampire



Grand Vampire est malheureux : sa bien-aimée l'a quitté pour vivre avec un arbre, et il se sent terriblement seul. Heureusement, une vampire pétillante l'emmena dans

une « graveyard party » et le réconforta dans son cercueil ! De la poésie, de l'amour, de la drôlerie, un trait au moins irrésistible : Star, une fois de plus très inspiré.



DVD

Mon beau-père et moi

Greg Focker, en plus d'avoir un nom difficile à porter, est sage-femme. En visite chez ses futurs beaux-parents, il va collectionner les gaffes et multiplier les problèmes pour finalement ruiner son séjour et compromettre l'avenir de son couple ! Avec Jay Roach (Austin Powers) aux commandes et Robert de Niro en beau-père tyrannique, les gags sont assurés. Un très agréable divertissement.

LES BONUS Un documentaire sur les coulisses du tournage, le commentaire audio du réalisateur, des scènes inédites, un bêtisier : pas de problème, le côté suppléments est bien assuré.

■ de Jay Roach ■ Universal ■ zone 2 ■ 00 51 : anglais, français ■ Sous-titres : anglais, français ■ 1840 ■ 190 F (29 €) ans.

Le pacte des loups

L'histoire de la bête du Gévaudan qui, au XVIII^e siècle, décimait bergères et paysans sans jamais se faire prendre, malgré les traques et les enquêtes. C'est l'occasion de découvrir une société provinciale crépusculaire et pleine de secrets, des paysages magnifiques et une mise en image étourdissante, doublée d'une réalisation inspirée. Le renouveau du cinéma de genre, hurrah !

LES BONUS Christophe Gans a soigné son édition : un premier disque comporte le film (l'image superbe alle grain et piqué) et des commentaires audio captivants (Gans) et hilarants (Vincent Cassel). Un second disque est consacré aux bonus : un making-of réussi de plus d'une heure couvrant toute la fabrication du film, des scènes coupées commentées (36 mn), une interview d'un historien... Un DVD indispensable, également décliné en édition 3 disques !

■ de Christophe Gans ■ Studio Canal ■ zone 2 ■ 00 51 : français, OTS : français

■ sous-titres : français, malentendants ■ 190 F (29 €) ans.

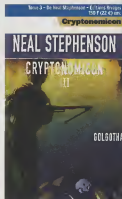
DVD



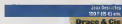
Un coffret rassemblant les trois épisodes de la série : MacClane prisonnier de la tour infernale, MacClane prisonnier de l'aéroport piégé et MacClane marionnette d'un maniaque de l'explosif. Un monument du film d'action speedé, habité par l'incroyable présence d'un Bruce Willis en grande forme. John MacTiernan a assuré la réalisation de deux films sur trois.

LES BONUS Un blindage absolu. Chaque film comporte un DVD bonus rempli de scènes coupées, de making-of, d'interviews, mais aussi de choses amusantes comme une station de montage ou de mixage musical ! Liste exhaustive impossible ! L'image de chaque film a été remasterisée, tout comme le son, restitué ici en THX et DTS. Un coffret ultime (mais un peu cher) pour les fans !

■ De John MacTiernan et Benny Harlin ■ Fox Home Video ■ zone 1 ■ DD 5.1 : anglais ■ DTS : anglais ■ DD 2.0 : français ■ sous-titres : anglais, espagnol ■ 700 F (306 €) env.



Avez-vous envie de lire un vrai chef-d'œuvre ? Alors jetez-vous sur *Cryptonomicon*. Ce thriller parana qui entrecroise les histoires de deux générations d'informaticiens spécialistes du code, en 1944 et en 1994, est non seulement une somme immense d'informations sur l'espionnage, Internet et l'invention de l'ordinateur mais aussi une trilogie hilarante, pépétuelle et d'une intelligence rare. Le sésame des amateurs de l'ère informatique. Si



Draco et sa bande de brigands (les joueurs) sont réunis autour d'une table pour le partage du butin. But du jeu : se rapprocher du chef de la bande pour obtenir le meilleur part ! Il faudra être astucieux pour relever ses adversaires et surtout être prêt aux retournements de situation, qui caractérisent ce jeu de cartes inventif et très drôle.



Alzior Mandrago n'a pas de chance dans la vie : orphelin, sans autre héritage qu'un vieux château déglacé et qui n'a pour seul ami qu'un boiteux, reçoit les services d'un « astro-régulateur » chargé de modifier son destin en lui accordant quelques pouvoirs magiques ! Une fentaie médiévale assez marrant, aux couleurs chatoyantes.

Superman



Envoyé parmi les hommes pour les sauver, Superman se heurte au génie du crime Lex Luthor, sauvera Lois Lane de la mort, fera tourner la terre à l'envers et arrêtera des missiles ! L'adaptation au cinéma du célèbre comics a su allier fantastique et action sans se prendre au sérieux. Résultat : le film a traversé les années sans mal et se revoit avec grand plaisir ! Les bonus

Un seul DVD, mais une pluie de bonus : trois documentaires détaillent la création fastidieuse des effets spéciaux, le tournage marathon et semé d'embûches, et la genèse du film. En prime, des bouts d'essai de comédiens, des scènes coupées, la musique isolée, et le commentaire audio du réalisateur font de ce DVD une valeur sûre au niveau suppléments.

■ De Richard Donner ■ Warner ■ zone 2 ■ son DD 5.1 : anglais, français ■ sous-titres : anglais, français, etc. ■ env. 100 F (29 €) env.



**LE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL ULTIME.
TOUT SIMPLEMENT.**

WORLD WAR III BLACK GOLD



Début des hostilités : le 28 novembre 2001

WWW.WORLD-WAR3.COM

3
rd
party
game



N O R M A L I S

JoWooD
Entertainment

PREVIEW

AGE OF *STAR WARS*



Star Wars Galactic Battlegrounds | Lucas sort enfin un vrai jeu de stratégie.



■ **BOULES D'IONS** Oui, Jir-Jir est lamentable, mais ces unités préhyérides vont vite devenir les chouchous du Multijoueur.

Pour info

■ **DÉVELOPPEUR** Ensemble Studios/
LucasArts
■ **ÉDITEUR** Ensemble Studios
■ **GENRE** stratégie
■ **DATE** novembre

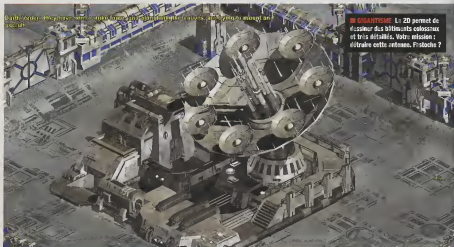
Longtemps synonyme de « grand jeu », l'étiquette de Lucas avait un peu pâli depuis un an ou deux. Conscient de la dérive, les potes de George redressent le barre avec *Star Wars Galactic Battlegrounds*, dont ils ont confié le développement à Ensemble Studios, les créateurs d'*Age of Empires*, *Age of Kings* et tous leurs rejetons. Un jeu de stratégie qui, après avoir causé méfiance et scepticisme, va marquer leur grand retour sur le devant de la scène.

Attention, évacuez immédiatement l'hypothèque qui pèse sur *Star Wars Galactic Battlegrounds* (mais qui trouve les titres chez Lucas ?) depuis sa présentation à l'E3 : non, ce jeu n'est pas un « mod » *Age of Empires* situé dans l'univers de *Star Wars*. Bien qu'il ait été programmé par les blanches mains des informaticiens d'Ensemble Studios, auteurs d'*Age of Empires*, et qu'il reprenne à l'identique le moteur et l'interface du hit mondial de la stratégie, à aucun moment on a l'impression de rejouer à *Age*. Ou plutôt si, pendant un moment très court, celui du tutorial, où la présence de ressources telles que les arbres, le poisson (qui se pêche dans un beau triangle bien délimité) ou les arbustes pleins de baies comestibles (si, si, je vous jure) fera immédiatement froncer les sourcils à tous les fans de la saga de Lucas. Qu'ils se rassurent : dès que l'on rentre dans la campagne, *Star Wars* est là, et bien là.

D'emblée, on est saisi par les voix, celles des briefings d'intro comme celles des petits personnages, si proches de celles des acteurs du film qu'on s'y croirait (celle de Dark Vador, notamment, donne la chair de poule). On rentre immédiatement dans le jeu, et les scénarios des campagnes sont si bien faits qu'on ne veut plus le lâcher, jusqu'à completion complète. Enfin, céder à de telles pulsions pourrait être fort nuisible puisque *Battlegrounds* recèle pas moins de six campagnes comportant chacune entre six et huit missions assez délicates, qui demanderont pas mal de jugeote même



■ **CHASSE ET CUERLETTE** Les ressources ressemblent atrocement à celles d'*Age*, mis à part ces très jolis cristaux qui remplacent l'or.



aux stratégies chevronnées. Après un tutorial parfait, divisé en huit missions qui, pour une fois, couvrent vraiment tous les aspects du jeu, on entre de plain pied dans la bataille (située, pour autant que j'aie pu en juger, entre la destruction de l'Étoile noire et le débarquement des Impériaux sur Hoth) et... du côté des méchants !

Plein de Wookies

Et pas n'importe quels méchants, les plus stupides jamais créés par Lucas, la Guilde marchande, vous savez, ceux qui font peser un blocus sur la planète de la reine Amydala avec leurs armées de droides vindicatifs. Eh oui, que les ennemis de *La Menace fantôme* (dont je suis, rassurez-vous) se déchirent le visage à coups d'ongles : le jeu, même si, heureusement, n'en reprend pas la trame, s'inspire énormément, tant sur le plan de l'esthétique que sur celui du choix des unités, du fameux

Les Wookies trouvent enfin la place qui leur revient : énorme !

Épisode 1. Cela dit, nul besoin d'avoir apprécié *La Menace fantôme* pour se plonger avec passion dans *Battlegrounds*. Le jeu possède ses scénarios propres (mes quelques heures de jeu ne m'ont pas permis de voir si les différentes campagnes sont réellement liées entre elles mais c'est plus que probable) et ils n'ont rien à voir avec *La Menace*, en dépit de la présence encombrante de Jar Jar Bings - si, si, ils ont osé !

Alchimie ludique

ÉVÉNEMENT Lucas permet enfin de créer ses propres campagnes !



Certes, la firme du barbu ne s'était jamais tellement illustrée dans le jeu de stratégie, les deux jeux sortis à ce jour chez Lucas dans cette catégorie n'ayant pas vraiment fait courir les foules. Ils ne s'étaient donc jamais vraiment penchés sur les éditeurs de scénarios, mais Lucas, voulant contrôler sa saga de A à Z, n'y étant pas vraiment favorable. C'est pourquoi, sans être un véritable « éditeur », les « custom campaigns » de *Battlegrounds* sont un petit événement. Ce menu très simple vous permet en fait de prendre des « civilisations » (Wookies, Naboo, Empire, Rebelles, etc.) et de les mixer afin de faire s'affronter sur le terrain de votre choix des gens qui sont normalement allés, par exemple, qui a dit « indispensable en Multi » ?



■ LÈVE-TOI ET MARCHE Grande nouveauté : en soignant assez vite une unité spéciale tombée au combat, on peut lui redonner vie ! Un (très) petit côté jeu de rôle.



Petits joueurs s'abstenir !

"L'ensemble du jeu est tout
bonnement hallucinant...
le pilotage est un vrai bonheur,
il procure des sensations rarement
vues dans un jeu de ce genre."
Clubic.com

Le jeu de Rallye

le plus réaliste jamais créé.

Voitures de légende à piloter

**Simulations en temps réel qui affectent
votre conduite**

**Itinéraires à travers le Kenya,
l'Alsace, la Suisse, la Finlande,...**

Un multijoueurs réseau ou sur internet

**Rally
Trophy**



**Top départ :
le 28 novembre 2001**

**Rally
Trophy**

www.rallytrophy.com





Q&R

TOM SARRIS

Directeur des relations publiques chez LucasArts

Que représente la sortie de Star Wars Galactic Battlegrounds pour LucasArts ?

C'est très très important. Je sais que cet éditeur ça, mais là, c'est vrai que deux années ont été dérivées pour LucasArts, les joueurs n'ont pas obtenu la qualité qu'ils étaient en droit d'attendre de nous et vraiment, nous voulons changer cela. Pour nous, tous ces nouveaux jeux sont un retour au LucasArts d'avant.

Pourquoi le moteur d'Age of Kings ?

Mais nous sommes rendus compte que, techniquement, certains de nos équipes n'étaient plus dans la course. Pour remédier à cela, nous avons décidé de faire appel aux meilleurs dans chacune des catégories. Ça a fait le meilleur jeu de stratégie de nos dernières années : Ensemble Studios. Le meilleur univers persistant ? Warcraft. Le meilleur shoot ? Raven. Nous avons donc signé des partenariats avec tous ces gens.

Mais pourquoi cette baisse de qualité, subitement ?

Je crois que la raison assemblée, c'est que nous nous sommes lancés dans des projets ambitieux sans en avoir la compétence technique, c'est aussi simple que cela. Force Commander ne est sans doute le meilleur exemple. Ça n'a aussi même si les deux mésaventures sont différentes. Avec Old West, nous sommes rendus compte que le jeu, lui qu'il était devenu, n'était réglé par les fans de PC.

mes qu'il pourrait marcher sur les consoles nouvelle génération. J'ai été très mauvais sur ce coup là, j'en suis très mal conscient et beaucoup de joueurs nous en ont voulu. J'espère que ils nous pardonneront quand ils verront Jedi Knight II, qui est vraiment superbe.



■ GROS BOUM Pour détruire portes et bâtiments, vous devrez faire appel à des unités spéciales, tels les grenadiers.

nos amis poilus en simples marchandises.

Un des autres aspects centraux du jeu est en effet le rôle éminent des « héros », système bien connu maintenant dans les jeux de stratégie. Et ici, ces héros ne sont pas d'importance qui, puisqu'il s'agit de Han Solo, Chewbacca, la Princesse Leia, Boss Nass, et même Dark Vader, à la hauteur de sa terrible réputation.

Pour les fans, signalons que Mara Jade elle-même fait une apparition comme « voix off » des briefings impériaux, très sarcastique envers le puissant Vador... Il est à parier, aussi, que certains esprits chagrins

(on en rencontre même ici) ont dû grogner en voyant que le moteur acheté par Lucas est vraiment le moteur de base d'Age of Empires, et pas le très belle nouvelle création d'Ensemble Studios, qui va « propulser » Age of Mythology l'an prochain. Certes, mais l'usage de ce « vieux » moteur classique offre quand même bien des avantages.

Tout d'abord, du point de vue de l'éditeur et de nombreux « joueurs occasionnels » fans de Star Wars ou d'Age mais qui n'ont pas, comme vous et moi, la rage de

En fait, l'un des plus grands plaisirs de Battlegrounds, c'est que l'on y trouve non seulement les personnages et unités auxquels nous sommes habitués depuis pas mal d'années maintenant, comme Luke, Wedge et autres, mais aussi de vraies nouveautés, des créatures et des véhicules présents dans les films mais qu'il n'avait jamais été possible d'incarner. Certes, le quadrupède impérial était déjà dans le vite oublié Force Commander, mais ici, les choses prennent une tout autre dimension : non seulement on pourra fabriquer cette arme terrifiante en série, mais quasiment toutes celles que l'on a vues dans les films seront présentes, du canon à ions au snowspeeder, en passant par les gros dinosaures des Naboo, les Banths des Impériaux et d'autres totalement inédites, utilisées par des peuples jusque-là négligés. Ainsi, après des années d'une absence injuste, on pourra enfin mener une campagne Wookiee, dans laquelle, aux côtés de Chewbacca, on devra vaincre des marchands d'esclaves prêts à transformer

Un des aspects centraux du jeu est le rôle éminent des « héros ».

■ DÉJÀ VU Certaines missions bonus se passent dans un univers rappelant singulièrement un certain jeu d'Azard. C'est d'où ?



Le jeu est disponible sur PC et Xbox. Pour plus d'infos sur le jeu, cliquez sur le lien ou sur la photo à droite.

Cartes Mères MSI et Processeurs Pentium 4®

**VOUS ALLEZ ENFIN COMPRENDRE
CE QUE PUISSANCE VEUT DIRE**



Aujourd'hui, MSI présente sa nouvelle gamme de cartes mères pour processeurs Intel® Pentium® 4, capables à 10 MHz. Quinze ans plus tard, MSI et Intel® vous permettent d'atteindre des fréquences stupéfiantes de 2000 MHz (2 GHz) et bien plus encore...

Et de telles performances, quel qu'il soit le type de multimédia, plus rien ne saura vous résister. Vous soyez passionnés de vidéo, de musique MP3, ou de jeux 3D, le duo MSI / Intel est pour vous. Grâce aux cartes mères MSI et aux processeurs Intel® Pentium® 4, vous allez enfin comprendre ce que puissance veut dire. Venez découvrir dès maintenant l'ensemble de nos gammes sur notre site Internet www.msi-computer.fr



MSI
More than just a computer



■ **DIVERSITÉ** Les objectifs des missions sont variés et dynamiques. Ici, détruire un centre de communications et sauver des prisonniers.

changer de carte mère et de carte graphique tous les six mois, la technologie Age of Empires va permettre de profiter du jeu, on-line ou en solo, avec une machine ancienne, genre P200 bien conservé. Ensuite, l'avantage de reprendre telle quelle l'interface du mégahit de Microsoft, c'est, pour 90 % des joueurs, la rapidité de prise en main du jeu.

Dans les vieux pots...

C'est bien simple, au bout de cinq minutes, tous les raccourcis, commandes et autres formations que j'utilisais dans les deux Age me sont revenus au bout des doigts, sans effort, presque instinctivement. À une époque où, pour jouer à des jeux même parfois médiocres, il faut presque avoir fait polytechnique, c'est très appréciable.



■ **ROARRRRRRR** Les Wookies, fidèles à leur réputation, sont aussi puissants que leur planète est incompréhensible. Mais c'est ce qui fait leur charme, non ?

L'interface d'Age of Empires permet de reprendre le jeu en main en cinq minutes.

Enfin, tous ceux qui l'avaient vu à l'ES avait été stupéfaits par les échelles incohérentes entre personnages, bâtiments et véhicules. Ainsi, Han Solo était aussi grand que son Faucon et un Speeder était de la taille d'un AT-T. Rassurez-vous, devant les réactions de la presse et des fans, les développeurs ont immédiatement fait machine arrière et les proportions sont aujourd'hui tout à fait logiques - les mêmes, en fait, que dans Age of Kings. Voilà notre première impression. Maintenant, pour la confirmer, il suffit que la date de sortie ne soit pas repoussée dans un temps lointain, dans une galaxie très très reculée... ■

- Rémy Goavec



■ **L'IMPÉRIE** Les objectifs des missions changent souvent plusieurs fois d'affilée, mais ils sont toujours clairement notifiés.

**À MON ÉPOQUE
ON NE CHOUCHOUTAIT
PAS TANT LES GAMERS**



Lara C. 70 ans



MSI
Leading the Future



Journal of Management Inquiry 20(4) 409-424
© The Author(s) 2011. Reprints and permissions:
sagepub.com/journalsPermissions.nav
DOI: 10.1177/1056492611419101
jmi.sagepub.com

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 257–264

Address: 1000 University Ave., Suite 1000, San Francisco, CA 94103



■ **KURT & KIP** Ils ont même pensé à des statuts pouvant être des Frostaltes. Remarque: les nains de lumière au passage.

L'hiver au printemps

Neverwinter Nights | Le jeu événement de Bioware glisse sur le printemps 2002.

Faisons simple. *Neverwinter Nights* s'annonce pour tous les amateurs de jeu de rôle comme LE jeu dont ils ont toujours rêvé. Mais un rêve c'est exigeant et à ce titre le développement prend de plus en plus de retard, puisque la sortie est désormais repoussée au printemps 2002. Les problèmes techniques auxquels l'équipe de développement doit faire face en sont bien sur les premiers responsables car plus qu'innover, ce bijou semble bien réinventer le jeu sur PC.

Pour info

- EDITEUR Interplay
- DÉVELOPPEUR Bioware
- GENRE Jeu de rôle
- SORTIE printemps 2002

Un jeu de rôle n'est en fait qu'une aventure imaginée et planifiée par un des joueurs (le Maître du jeu, Maître du donjon, MJ ou DM ; l'appellation dépendant des différentes sectes). Ensuite, le monsieur invite ses potes dans un local dont il aura préalablement peint les murs de sang d'agneau frais (facultatif mais toujours très apprécié) et les fait participer au déroulement de cette aventure par l'intermédiaire de leur « perso », à savoir leur avatar dans ce monde imaginaire. Eh bien, dans

Lance un dé à vingt.

- Un quoi ?

- Un dé à vingt faces.

- Ça existe ça ?

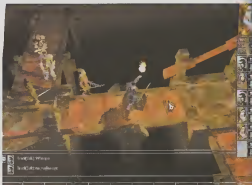
- Oui celui-là. Pis après fais-moi un save sur ta magie résistance. Bon. C'est raté, tu t'endors. À toi le magot.

- OK, je lance ma « fireball », et me dis pas que je suis déconcentré, ça fait 5 rounds que je me la mitonne celle-là.

- OK. Jette-moi « 12 dés à 6 » (tout le monde cherche 12 dés, c'est plus impressionnant quand on les jette tous en même temps).

- OK, attention, chaud devant, je lâche. »

Voilà en bref un morceau vécu d'une partie de jeu AD&D papier, en clair, une partie classique du plus fameux des jeux de rôle : *Advanced Dungeons & Dragons*. Et figurez-vous que ce mythe est en passe d'être adapté sur PC. En effet, le bébé en gestation prolongée de Bioware ne se contente pas de reprendre tel ou tel aspect du jeu original mais le transpose entièrement sur PC avec les mêmes possibilités.



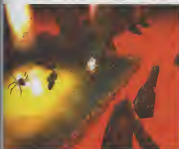
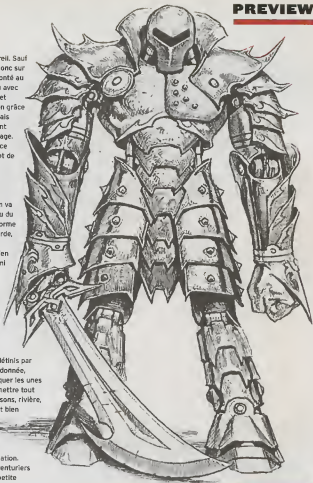
■ **COURAGE MES BRAVES** Il n'a pas l'air bien solide ce pont... C'est le moment pour les braves de mourir qu'ils le sont et de passer les premiers.

« les nuits de jamais l'hiver », c'est tout pareil. Sauf que c'est tout sur PC. Et qu'on économise donc sur le budget chips. Au lieu de se trouver confronté au problème toujours délicat de décrire un lieu avec assez de détails pour en restituer la magie et l'ambiance, le MJ va créer son propre donjon grâce à un éditeur. Quand je parle d'éditeur, je le fais parce qu'il n'existe pas de terme plus courant pour parler de cet outil, et c'est bien dommage. L'éditeur de ce jeu est à l'éditeur de cartes ce que la navette spatiale est à l'ULM. Il permet de TOUT faire de manière très simple.

Personnalisation des objets

Des questions ? Les armes magiques ? OK, bon exemple. Prenons une épée que l'on va poser dans un recoin obscur et bien défendu du donjon. On va pouvoir définir la taille et la forme de sa lame, celle de son pommeau, de sa garde, les différentes couleurs de chaque partie, l'effet qui va miroiter autour de l'arme et, bien entendu, ses caractéristiques et bonus parmi une liste qui provoquera un début de joie parmi les plus réfractaires aux jeux de rôle. Les armures ? Même topo, mais avec encore plus de caractéristiques graphiques. On pourra par exemple définir la forme, la matière, la texture et la couleur d'une épaule droite, qui pourra être différente de celle de gauche. Ou, le monsieur dans le fond ?

Les donjons ? OK, les donjons. Ils sont définis par une base, c'est-à-dire une grille d'une taille donnée, plusieurs grilles pouvant bien sûr communiquer les unes avec les autres, sur laquelle on va pouvoir mettre tout ce que l'on veut. Dallage, herbe, arbres, maisons, rivière, neûbles, murs, pièges, éléments de décor et bien entendu, monstres. Ce qui fait la puissance de cet éditeur est non seulement la richesse de sa base de données (le nombre d'éléments différents à disposition), mais aussi sa simplicité d'utilisation. Vous voulez par exemple faire entrer vos aventuriers dans une zone boisée et y avoir prévu une petite embuscade des familles... Ben oui, je vous rappelle que vous êtes un assoiffé de sang. Faut assumer... Je vous décris grosso modo comment ça se prépare. Hop, ouverture du fichier « embuscade en forêt ».



SON ET LUMIÈRE Comme vous pouvez le constater, les effets visuels des sorts ne sont pas en reste.



EN OMBRES PORTÉES Remarquez les ombres des différents personnages. Superbes. Elles se déclinent en temps réel et se décomposent sur les objets sur lesquels elles se posent.



■ PIERRE QUI ROULE... Vous pariez sur qui vous ? Moi je mets 100 balles sur le gâton de pierre.

Sol = herbe, pinceau arbres partout, pinceau chemin de terre, pinceau rivière qui coupe la route (d'où pont automatique). Quelques petites collines pour donner un peu de relief au tout (et pour dissimuler quelques orcs sanguinaires) et hue cocotte. Vous avez votre plège tendu en une minute montre en main.

Vous allez me dire que ça ne va pas casser trois pattes à un canard de décor. Et vous aurez tort. Parce que le second atout de « Nalveuroulineure Nal'tse » c'est que c'est bôôôô... Tout d'abord, c'est entièrement en 3D et le 3D, c'est « djeun's » et branchouille. Mais là, en plus, c'est de la vraie 3D autour de laquelle on peut bouger et tout et tout. Ensuite, les p'tits gars n'ont pas lésimé sur les textures. Et pour finir, par le meilleur, l'équipe a réussi ce que je n'hésiterai pas à appeler un chef-d'œuvre en terme de gestion des sources lumineuses. Imaginez que vous voyez passer un paladin en armure de plaque devant vous. Eh bien vous verrez



■ AU PIED DU MUR Cette arche de pierre ressemble fort à l'entrée d'un donjon, un des moments où vous allez rencontrer une zone de chargement. Qui passe en premier ?

L'équipe a réussi un chef-d'œuvre en ce qui concerne la gestion des sources lumineuses.

vous reflète dans ladite armure ainsi que celui du paysage. Si, si, c'est vrai. Autre exemple. Vous allumez une torche au fin fond d'un donjon obscur. La flamme va danser et votre ombre avec. Et l'ombre de vos compagnons sera d'autant plus allongée qu'ils se tiendront loin de la source lumineuse. Superbe. Allez, une dernière question ?

Jeu de dés

Comment se passe une partie ? Ah oui, je n'ai toujours pas expliqué cela. Il devrait y avoir trois types de jeu. Pour le jeu local, le MJ va créer son donjon et jouer avec des potes. Il lance sa machine, il donne son adresse IP aux autres joueurs, tout le monde se connecte et roule ma poule. Le jeu pourra supporter jusqu'à 64 joueurs en même temps. Mais imaginons les problèmes rencontrés lorsque vous êtes 8 à jouer. Que le voleur, le clerc et le magicien décident d'aller faire des emplettes pendant que le barde le moine et le guerrier décident de reconnaître la route du donjon. Vous laissez imaginer la tranche de votre PC quand il faut qu'il gère les infos à envoyer à 7 autres PC qui feront des requêtes sur des zones différentes. Les gars de BioWare ont trouvé une parade. Le créateur du jeu pourra paramétrer son univers pour que les différents PC des joueurs chargent tous (ou seulement quelques

Viens-y voir de plus près !

UN VRAI ZOOM Je le dis et je le répète, nous allons enfin disposer d'un zoom digne de ce nom.



Dans le domaine de la vraie 3D, on se réserve souvent des surprises lorsque l'on a le main un peu lourde sur le niveau de zoom. Plus on zoome et plus ça précise et, donc, plus cela devient moche. Dans Neverwinter Nights, c'est pareil. Sauf que c'est le contraire (vous avez eu peur hein ?). Oh, je me doute bien que certains vont se gausser en prétendant que ce ne sont pas des images-mêmes du jeu mais des artworks. Eh bien, messieurs, vous êtes le maillon faible. Au revoir !



■ DÉLINQUANCE JUVÉNILE Trois délinquants attaquent un héros sans défense (enfin, c'était leur plan).

uns) un petit nombre de zones qui seront alors gérées beaucoup plus facilement. Pas bête hein ? Ensuite, les parties « officielles » Bioware qui seront gérées par le serveur maison et sur lequel les « gros bills » seront remis à niveau. Inutile donc de se pointer avec un guerrier niveau 2D en armure de plaque avec l'épée de-la-mort-qui-tue. Le serveur vous fera un petit nettoyage de printemps avant de vous accueillir.

Maître de donjon

Viendront ensuite les parties « réseau » qui seront affichées sur le serveur Bioware mais dont les instigateurs seront des joueurs. Un peu comme une partie de Diablo II. Pour finir, quelques petites choses en vrac. Les règles de AD&D sont définissables par les MJ. Quand un joueur voudra faire entrer son personnage dans une aventure, il aura la liste des règles appliquées (mort permanente ou non, pas de perso supérieur à un certain level, etc.), libre à lui de rentrer ou non dans la partie. Bioware a bien entendu prévu d'édifier ses bibliothèques et de permettre aux joueurs d'y participer. En clair, cela veut dire que des mises à jour viendront élargir le nombre de monstres (que l'on peut paramétrer de A à Z de toute manière) mais aussi d'objets, de textures et tout ce que vous pourrez inclure dans vos donjons. Les aventures pourront être également scriptées. C'est-à-dire que vous pourrez par exemple définir tout ce que diront et feront vos personnages non joueurs (PNJ). Bien entendu, le MJ pourra prendre lui-même le contrôle de n'importe lequel de ses PNJ pour les faire parler ou manœuvrer. Bon OK, j'arrête... De toute façon, il faudrait 3D pages de plus pour parler de toutes les possibilités de cette merveille.



■ QUESTION DE CHOIX L'interface est représentée par des icônes qui se composent en sous-menus. Ici, le cercle « Combat » s'ouvre sur de multiples options.

Mais même si tout cela a l'air génial au dernier degré, il faut également se souvenir que le jeu n'arrête pas d'être reporté, ce qui en dit long sur les problèmes rencontrés par les développeurs. Quel qu'il en soit, sur le papier, c'est LE jeu que tout joueur de jeu de rôle attendait depuis toujours. De ce qu'on a pu en voir, le résultat était au rendez-vous. Reste à voir ce que donnera le tout en réseau... Si Neverwinter Nights finit par sortir un jour. ■

• Olivier Canou



VOUS PRENDREZ BIEN UN PEU D'INTERNET SI ON VOUS L'OFFRE ?

PROFITEZ DU MEILLEUR FORFAIT AOL⁽¹⁾

50^H
= 99^F/mois⁽¹⁾

(ACCÈS INTERNET + TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS)

**SANS ENGAGEMENT !
20 HEURES
TOTALEMENT
GRATUITES***



**AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI TOTALEMENT
GRATUITES** (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS), **SANS AUCUN ENGAGEMENT***.

**ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE FORFAIT INTERNET
TOUT COMPRIS DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS**.**

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONÉZ AU : 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN)

* Notre offre d'essai comprend 20 heures totalement gratuites (accès Internet + télécommunications inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre premier connexion à la fin de votre période d'essai, vous bénéficiez de la formule "Internet + télécommunications inclus" par défaut en vigueur à ce moment là, pour la période qui suit. MA FORMULE : Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules. Subscrirez, ce n'est pas le même. ABONNEMENT : Vous pouvez à n'importe quel moment annuler votre abonnement. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte, et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL, même si un code par byte à la France métropolitaine et satellite page(s) 31/2000. Informations exactes au 1/09/2001. Pour en savoir plus sur "Internet + télécommunications inclus", les conditions de son engagement sur un 0 800 (numéro de service au 01/09/2001). Pour en savoir plus sur "20 Heures gratuites", consultez la page 31/2000. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL.

** Offre sans-pas de service strictement réservée aux particuliers résidents en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur AOL, et au 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN).



Dojos et Dragons

Battle Realms | Stratégie en temps réel, médiévale, fantastique et japonisante.

Pour info

- EDITEUR 3M Soft
- DÉVELOPPEUR Liquid Entertainment
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE décembre

Un vieux proverbe japonais dit : « Aime tuer, il Katamaru », c'est-à-dire « La pluie durcit la terre ». C'est-à-dire : « L'adversité est formatrice ». C'est-à-dire que **Battle Realms** va sûrement sortir avant **Warcraft III**. Voilà. La bataille fait rage sur le terrain de la stratégie médiévale fantastique.

De la façon la plus modeste du monde, **Battle Realms** est présenté comme le **Warcraft III**-killer. Nous, on ne va pas s'en plaindre. Que **Blizzard** et **Liquid Entertainment** se fassent concurrence, ça nous fera plus de bons jeux au final (entin, on espère). Bon, **Warcraft III**-killer, ça paraît prétentieux, et ça l'est d'ailleurs, mais quand on sait que c'est **Ed del Castillo** qui est aux commandes du projet, l'expression prend une tout autre dimension. Ce monsieur fut quand même producteur des premiers **Command & Conquer**. Il y a plus mauvais comme référence, dans le genre.

Mais revenons à nos dojos, **Battle Realms** sera donc un jeu de stratégie en temps réel situé dans un univers d'heroic-fantasy. Ce sera plein de couleurs, plein de guerre et de magie, et il y aura des héros. La grande différence avec **Warcraft III**, c'est que le jeu prendra place dans un contexte asiatique. Vous aurez le choix entre quatre clans (sans vouloir faire le type



■ **UNE BELLE INTERFACE.** Non seulement chaque clan aura son esthétique propre, mais l'interface sera adaptée en conséquence.

qui se la joue référence à tout prix, ces quatre clans rappellent quand même sérieusement ceux de **Total Annihilation Kingdoms**). Le clan du Dragon défendra la justice et l'honneur, celui du Serpent sera plus vicieux avec ses voleurs, ninjas et geishas de mauvaise vie, le clan du Loup sera proche de la nature et le clan du Lotus incarnera la perversion magique absolue avec ses démons aussi crades que puissants. Mais, comme nous l'enseigne un fameux dicton nippon :

■ **LES SEIGNEURS DÉSUMÉS.** Tous clans confondus, en conception une quarantaine d'unités différentes, chacune pouvant ac. servir une spécialité particulière.





« Hana yori dango », ce qui veut dire « Des gâteaux plutôt que des fleurs », ce qui veut dire « Les gens sont plus intéressés par le matériel que par l'esthétique ». Parlons donc un peu de l'essence même du jeu et de sa philosophie. Dans Battle Realms, point ne sera possible de faire des armées de 500 millions d'unités, le jeu privilégiera la qualité à la quantité.

L'art à qui rit

Je m'explique. Au départ, vous aurez des paysans et ce sera à vous de décider de leur destin : soit vous les envoyez bosser pour récolter du riz ou de l'eau (les deux ressources du jeu), soit vous leur demandez de construire des bâtiments, soit vous les entraînez dans ces mêmes bâtiments pour en faire des guerriers. La population de paysans sera limitée par leur nombre même : plus il y en aura, moins leur production sera rapide (il ne devrait pas être rare d'avoir une démographie gravitant autour des 40-50 unités, paysans et guerriers confondus). Une des originalités de Battle Realms résidera dans le

Le relief aura une importance capitale sur les stratégies à adopter.

système d'upgrade des unités. Prenons l'exemple du clan du Dragon : suivant que vous envoyez un paysan s'entraîner dans le dodo... pardon, le dojo, l'enclos de cible ou le laboratoire, il deviendra soldat d'infanterie, archer ou artificier. Mais ça ne s'arrête pas là, si vous prenez un artificier et que vous l'envoyez dans le dojo, il deviendra alors un guerrier dragon et si vous envoyez ce dernier dans le laboratoire, il deviendra samouraï. Ouf ! Mais ce n'est pas tout, il peut encore continuer son entraînement dans d'autres bâtiments spéciaux pour acquérir d'autres compétences comme la lame du yang ou la peau du dragon (au choix, les deux n'étant pas cumulables).

Sa moue raille

Bref, les combinaisons seront nombreuses et vous pourrez vraiment vous constituer une armée très personnalisée où chaque unité aura son rôle



HISTOIRE À VOIR Ed del Castillo annonce qu'une option de vision d'angle de caméra sera implantée pour les joueurs avertis.



ONIS-CRACRA L'eau, ils aiment ça ! Quand vos troupes se tremperont les pieds dans l'eau, ça fera des ronds. Le souci du détail se retrouve partout.



Q&R

ED DEL CASTILLO
Chef de projet

Qu'est-ce qui différencie Battle Realms des autres jeux de stratégie ?

J'ai l'impression de contrôler la magie dans laquelle il a été créé. Travailler avec une petite structure comme Disney, puis à la Sells, qui mélange sa magie, garde un visage humain, me permet une indépendance rare dans ce milieu. Parce que Battle Realms travaille avec tout ce qui existe en matière de stratégie, y compris ce que j'ai fait avant.

De quelle manière ?

Par exemple, le modèle physique sur lequel est basé Battle Realms est unique pour ce genre de jeu. Si vous mettez le feu à un bâtiment, le feu va se propager au bâtiment voisin... vos paysans pourraient l'atteindre s'il y a de l'eau à proximité. Dans Battle Realms, l'eau sert à beaucoup de choses, comme ralentir les paysans qui construisent, faire pousser le riz plus vite... il y a un nombre incalculable d'animations vous montrant les coups épistémiques de vos samouraïs, des vaudoux autour des cadavres...

Le titre comporte des éléments de jeu de rôle. Vous n'allez pas faire comme Blizzard et Warcraft III et les retirer au dernier moment ?

(Rires) Non ! Et justement parce que, contrairement à Blizzard, je suis totalement libre ! Je n'ai pas quelqu'un de chez Universal pour me demander de retirer la même chose en avant, parce que ça avait déjà marché. Mon jeu, quand vous y allez jouer, vous n'avez plus du tout envie de jouer à Warcraft III, vous voulez passer ?



■ **HISTOIRE DE COMPRENDRE** L'arborescence des spécialités peut paraître compliquée au début, un schéma est donc disponible.

et sa personnalité propre. La fatigue de vos unités sera prise en compte mais, rassurez-vous, elles récupéreront vite (plus vite que celles des Trois Royaumes en tout cas), et surtout, elles se soigneront d'elles-mêmes si elles sont blessées, avec un peu de repos. Ça, j'adore, car cela implique des stratégies à plusieurs groupes de combat qui se relaient pour harceler l'ennemi et se reposer à tour de rôle. Et puis si vous envoyez vos paysans apprivoiser quelques chevaux sauvages, vous pourrez faire monter vos guerriers qui pour le coup ne connaîtront plus la fatigue, et deviendront plus rapides et plus puissants (enfin j'espère, car pour le moment ils sont surtout plus « buggants »).

L'interaction avec le décor sera très poussée, tout sera destructible : bâtiments, forêts qui prennent



■ **BANZA !** Comme vous le voyez, les combats risquent d'être un peu confus. Les animations de chaque guerrier sont très détaillées.

feu, feu qui se propage jusqu'à vos bâtiments... On verra l'ombre des nuages passer sur les mers, les ronds d'eau dans les étangs, les mouches dans les étables, les petits oiseaux qui s'envoleront dans les bois quand vous passerez avec vos troupes. Bien sûr, le relief aura une importance capitale sur les stratégies à adopter : pour positionner les archers en hauteur, faire dévaler des rochers sur des villages, etc. Par contre, pas d'unités volantes, maritimes ou souterraines en vue. Mais comme le dit le proverbe « Ame futte Ji katamaru ». Nous vous donnons donc rendez-vous très bientôt pour le test. ■

- Noël Chanat



■ **LE GAMEPLAY TRAVAILLE.** Quand un bâtiment sera sélectionné, il suffira de faire un clic droit pour établir un point de ralliement.



Fig. 1

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 3

Attention !
Voici 9 façons de prendre son pied avec son PC.

LDLC.com

Les meilleurs accessoires pour jouer à se faire plaisir !

Fig. 1 : Intel®i7 Micro-ITX
Fig. 2 : Intel® Core™ i7-2600K
Fig. 3 : Intel® Core™ i7-2600K
Fig. 4 : Intel® Core™ i7-2600K
Fig. 5 : Intel® Core™ i7-2600K

Fig. 6 : carte graphique 3D
Projeté 4500 Kym, /Fig. 7 :
membran Alpac Laminé 50/5,
/Fig. 8 : physick Lystack
Wingman Force, /Fig. 9 :
volant Guillemot Ferrari
des autres 30.000 (PC).
Tous les 4.000 (PC) sont
pour s'écouter...
profiter...



Achetez en toute confiance
www.idlc.com

Danger Immédiat

Ghost Recon | Opérations spéciales pour durs à cuire.



■ LA NUIT EST CHAÎNE Mais meurtrière ! But de l'opération : récupérer deux pilotes, faire sauter un avion et rester en vie !

Troisième épisode de la série Rainbow six, Ghost Recon faisait saliver les amateurs d'action tactique de la rédaction... Jusqu'à ce que Fred le découvre le mois dernier chez Red Storm et surtout, qu'on reçoive enfin une version jouable. Premières (et fortes) impressions.

Enfin ! L'attente était intolérable ! Cela fait plusieurs mois qu'on nous annonce un Ghost Recon plus beau que Rogue Spear, plus grand public, plus réaliste, plus accessible, bref, plus que mieux ! Alors nous, qu'est-ce qu'on a fait en découvrant les premières captures d'écran (il est vrai très alléchantes) et les premières vidéos ? Ben, on a bavé abondamment

Pour info

- COTÉUR: Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR: Red Storm Entertainment
- GENRE: action-tactique
- SORTIE: décembre

sur nos claviers... Mais heureusement, tout cela est terminé, enterré, finité, puisque nous venons de recevoir une version preview pour replonger dans l'enfer de la lutte antiterroriste. Et pour bien faire, nous avons lancé le jeu sur un gros Athlon 1,4 GHz équipé d'une Radeon 64 courageuse prête à en découdre. Et nous avons été bien inspirés puisqu'en 1600 x 1200 avec les détails à fond, le rendu graphique est presque photo-réaliste et en a impressionné plus d'un !

Mort à l'arrivée

Il n'y a qu'à voir la première mission : l'objectif est de capturer un leader sud-américain et de nettoyer un camp d'entraînement. On se retrouve logiquement dans une forêt où bruissent les insectes, où les arbres, les buissons et les brins d'herbe se balancent sous le vent,



■ FEU DE CAMP En mode Facile, le camp comporte trois révolutionnaires maladroits, en mode Intermédiaire, il y a cinq cracks à dessouder.



■ MINI-MAP La jeuuse carte tactique permettant d'assigner des waypoints à ses groupes.

brut, on est dans l'ambiance (truc qui tue : le vent intensifie lorsqu'on monte sur les hauteurs). Le niveau de détail est donc Incroyable et l'on s'aperçoit que les personnages ont aussi gagné en perfection : on d'être cernés, ils sont désormais modélisés avec des rendus. On est à des années-lumière d'Operation Flashpoint, que j'étais pourtant le premier à défendre, jusqu'à ce que je joue à Ghost Recon (même si les deux jeux divergent sur plusieurs aspects) ! Les animations des soldats sont très réalistes et tiennent tête à ceux de Counter-Strike, pourtant référentiels.

Promenons-nous dans les bois...

Ben, on est dans la forêt, c'est d'accord, mais on n'est pas là pour pique-niquer ! Je prends donc le contrôle de l'un de mes deux binômes (définis dans l'écran précédent où l'on forme son équipe) et commence à avancer prudemment dans la forêt... Rapidement, des balles sifflent dans tous les sens alors que je suis accroupi sous un buisson, sans que j'en détermine la provenance ! Paï !, un mort, paï !, deux morts, plus de binôme. D'accord, Ghost Recon est bien le digne successeur de ses illustres aînés : une balle suffit pour tuer, pas la peine d'en rajouter. Et la perception des adversaires semble diablement bien réglée (impression confirmée par la suite).

Ce qui change radicalement, c'est la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment en cours de mission. Fini le sens-taute obligatoire ! C'est très pratique (le jeu est toujours très difficile), mais ça risque aussi de diminuer les montées d'adrénaline, si toutefois cette option est conservée. Ce qui se pose là, en tout cas, c'est l'ambiance : graphismes, sons et contrôle partiel des personnages permettent de s'immerger immédiatement ! Comme c'est l'usage dans la série, on peut contrôler plusieurs squads simultanément (c'est même indispensable sur certaines



■ **LONGUE VUE** Les snipers sont indispensables sur la majorité des cartes, désormais très étendues. Attention au réticule de visée si vous voulez faire mouche.

Ghost Recon, c'est comme un certain café : une balle suffit pour tuer, pas la peine d'en rajouter.

missions où il faut intervenir à plusieurs endroits en même temps) : pour cela, les plans de début ont été laissés de côté au profit de plans contextuels : une mini-map s'ouvre à tout moment et il suffit d'assigner des points de passage aux équipes de son choix. C'est très facile à utiliser, fort pratique et assez redoutable.

Vu l'état de grand avancement de la version reçue (il ne manque quasiment rien) et vu la qualité générale du jeu, il est très difficile de garder ses réserves ! Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'à moins de catastrophe de dernière minute, Ghost Recon va ravir les amateurs d'action tactique et les fans de la série. C'est inévitable. ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ **CONTEMPLATION MORBIDE** On pourrait rester longtemps à admirer le niveau de détail des personnages...

Créatures féroces

Zoo Tycoon | Devenez papa de dizaines d'animaux sauvages et ouvrez un zoo !

Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Microsoft
- GENRE gestion
- SORTIE novembre

Des lions qui s'échappent de leur enclos pour dévorer les visiteurs, des éléphants qui défoncent les magasins de souvenirs, des rhinocéros qui charquent les gardiens : c'est le genre de situation extrême qu'il faudra à tout prix éviter dans ce jeu de gestion alléchant.

Après des Theme Park World et des Startopia plutôt fantaisistes, il est temps de revenir à un peu plus de sérieux dans le domaine de la gestion ! Pourquoi ne pas, par exemple, ouvrir un zoo pour y attirer le plus de visiteurs possible, et accessoirement, engranger beaucoup d'argent, en faisant plaisir aux enfants ? Surtout lorsque Microsoft s'apprête à nous en offrir la possibilité (offrir n'est pas si éloigné de la réalité puisque le jeu sera vendu 200 francs seulement !).

Zoo Tycoon proposera donc aux amoureux des bêtes en tout genre d'ouvrir un vrai zoo. Un premier contact avec une version bêta a été plutôt rassurant : l'interface et la gestion sont claires et simples d'emploi et ne posent aucun problème ni aux amateurs, ni aux profanes. Les graphismes, quant à eux, sont mignons et suffisamment détaillés pour que l'on puisse identifier les animaux, même en 1 280 x 1 024. En revanche, pour l'instant, les animations des animaux n'étaient pas vraiment époustouflantes, en raison peut-être d'une vue en 3D isométrique qui commence à avoir sérieusement vécu.



■ JEUX DU CIRQUE Attention, en cas de barrière insuffisante, les lions s'échappent et dévorent les enfants !

Mais l'intérêt du jeu se situe évidemment au niveau des animaux : il faut non seulement créer des enclos avec des barrières adaptées (plus ou moins hautes, en bois, en plexiglas, avec barbelés, etc.), mais aussi penser à reconstituer un habitat naturel authentique : des pingouins vivraient très mal dans l'herbe ! D'ailleurs, le choix d'éléments de décor est édifiant : des dizaines et des dizaines de sols, de végétations, de décorations, de rochers, de matériaux de construction, bref, de quoi personnaliser son zoo ! Et comme il ne

Q&R

CHARLIE PETERSON
Chef de projet

Comment les visiteurs seront attirés au zoo ?

Les visiteurs viendront si le zoo est joli, soigné et propre. Le but du jeu est de créer un parc où les animaux, comme les clients, sont heureux. Le bonheur dépend d'innombrables facteurs, comme l'environnement, la santé, la propreté, etc. Mais pour augmenter son nombre de visites on peut aussi investir dans une campagne de publicité !

Pourra-t-on faire des recherches scientifiques sur les animaux ?

Non ! Mais on pourra visiter de l'argent à des fondations. En retour si vos animaux sont bien traités et que votre zoo est fréquenté, elles vous confieront des espèces extrêmement rares à adopter ou de nouveaux animaux.

À quel type de mission peut-on s'attendre ?

Au début, les objectifs seront simples puisque destinés à apprendre les rudiments du jeu ou débouffant. Ensuite, ça se compliquera avec, par exemple, l'ouverture d'un zoo en pleine ville ou la rénovation d'un vieux parc des années 50. Au total, une vingtaine de scénarios seront disponibles.



■ DANS LA FOSSE Il est très astucieux de placer ses animaux en centres pour que les visiteurs puissent les admirer.



■ LA MAISON DE VIPÈRE
Le cage aux reptiles est une curiosité qui, à l'écran, n'est pas très spectaculaire !

Il ne faut pas tout choisir au hasard et qu'on ne sait pas forcément si un grizzly préfère vivre seul ou à plusieurs, une mini-encyclopédie contextuelle renseigne le joueur sur les mœurs de chaque animal. Il est fortement conseillé de la consulter avant ses choix et de ne pas oublier de placer des mâles et des femelles si l'on songe à la reproduction !

Les animaux du monde

Mais un zoo, ce n'est pas seulement des animaux et le jeu de Microsoft marche un peu sur les plates-bandes de Theme Park lorsqu'il propose des magasins, des attractions, des nettoyeurs, des employés, des indices de satisfaction, etc. De manière générale, les écrans de gestion, les bilans et le système de défi sont pour l'instant proches du hit d'Electronic Arts. Ce qui est drôle, ce sont les soucis qui commencent

**Zoo Tycoon
proposera
quelque
quarante
animaux...
On pourra
aussi en
télécharger
sur le Net.**

rapidement, surtout lorsque l'on s'aperçoit dans une sorte d'écran de satisfaction animalier, que certains ne sont pas heureux : cela peut venir de l'habitat, d'un problème de santé, de la proximité d'autres animaux, etc. Au joueur d'agir, s'il veut continuer à adopter des bêtes : effectivement, en cas de mauvais traitement, il peut être interdit d'adoption temporairement ! Bref, bien que la réalisation soit légèrement passéiste, ce jeu a beaucoup d'atouts dans sa manche pour séduire les fans de gestion rigolote. Reste à savoir si l'on nous fera rugir de plaisir... ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ MASSACRE ASSURÉ Les sadiques pourront s'amuser à faire correspondre l'enclot des fauves et celui des nettoyeurs...



■ VENTE À Perte Un ours acheté 1500 dollars sera revendu à la moitié, quels que soient son âge, son état de santé ou son état civil. L'arrogance !

Lord of the roue

Master Rallye | Mettez du GPS dans votre conduite.



■ DANS LA RUE Les traversées de ville sont toujours l'occasion de se manger quelques murs. Le 4x4 en ville, c'est pas ça !

Pour info

- DÉVELOPPEUR
Ubisoft Microïds
- DÉVELOPPEUR
Saint-Mandry
- GENRE
rallye
- SORTIE
fin novembre

Être de la même nationalité n'empêche pas de se rouler sur les plates-bandes, la preuve avec Ubi Soft et Microïds qui se positionnent sur la même ligne de départ avec leurs jeux de rallye. Après vous avoir présenté Rally Championship 2002 le mois dernier, place à Master Rallye.

Quatre roues pour vous donner un sentiment illusoire de contrôle, un moteur surgonflé dont vous ne réaliserez la traîtrise qu'à la première chicane, une carrosserie friable qui balise votre chemin de croix tel le petit Poucet, des virages pour vous donner la gerbe, de la boue glissante parce qu'il faut bien que les platanes au bord de la route se sentent utiles,

de la glace dans les épinettes à cheveux car ce serait dommage de ne pas visiter le magnifique revin en contrebas, du sable qui vous ralentit au cas où un enfant traverserait en plein milieu du désert : les jeux de rallye se ressemblent tous un peu. Master Rallye n'échappe pas à la règle et l'on y retrouve ces éléments qui font tout le sel du genre. Néanmoins, Microïds innove un peu avec une galerie de véhicules que l'on croise rarement dans les autres jeux du genre ainsi que le GPS.

Des pilotes et des voitures

Dans la vraie vie, comme dirait Luc, le système de guidage par satellite est plutôt utilisé lors de rallyes raid en plein désert, afin de permettre aux pilotes de se repérer. On se prenait donc à rêver d'une adaptation du Paris-Dakar ou du Camel Trophy. Dans la fausse vie, il n'en est rien. Les développeurs semblent (seuls les modes Quick Race et Master Rallye étant implémentés dans cette bêta) avoir opté pour des séries d'étapes se déroulant sur des tracés guidés proches de Colin McRae Rally 2.0. Mais l'aspect navigation n'est pas pour autant complètement occulté : la modélisation de chaque zone s'étend largement au-delà des pistes et vous êtes incité à couper à travers champs en vous guidant au GPS pour rallier les checkpoints éparpillés.

La conduite s'avère pour l'instant très arcade même si un mode plus réaliste (gestion poussée des dégâts) doit faire son apparition. Les modèles physiques des véhicules, bien qu'ils nécessitent encore quelques réglages, sont déjà très agréables



■ PORTE-À-PORTE Les concurrents sont vraiment acharnés, ils n'hésitent pas à vous faire valdinguer dans le décor. Rendez-leur la pareille !



■ O MON RATEAU Châteaux, fermes, tentes, balcons échoués... Les bords de route sont étrangement vides.

avec des pertes d'adhérence vraisemblables, variant d'un véhicule à l'autre. Dérapages et contre-braquages à gogo mettront vos talents de pilote à rude épreuve sur les 42 tracés disponibles.

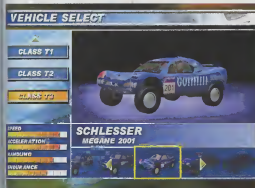
Ceux-ci sont répartis en huit pays ayant évidemment chacun leur identité graphique. Le moteur est d'ailleurs excellent : les voitures sont librement modélisées même si elles manquent - pour l'instant - de détail, les décors brillent par leur qualité et surtout par la variété d'éléments parsemant

Avec le GPS, vous n'aurez plus à suivre bêtement la route.

les pistes (comparé aux bords un peu vides du jeu d'Ubi Soft) sans que cela nuise à l'animation. L'impression de vitesse est excellente, tant en vue intérieure qu'extérieure.

Autre avantage par rapport à ses concurrents : Master Rallye permet d'affronter des concurrents (jusqu'à 8), ce qui s'avère tout de même plus stimulant qu'un simple chronomètre. Leurs réactions requièrent quelques optimisations mais dans l'ensemble, leurs comportements se révèlent plutôt convaincants : ils luttent, commettent des erreurs ou prennent des raccourcis, bref, le challenge est bien présent. Voilà, reste à savoir qui de Microïds ou d'Ubi Soft franchira victorieux la ligne d'arrivée de Noël. ■

■ Frédéric Dufresne



■ RAZALATÉLÉ Microïds ayant obtenu quelques licences, vous retrouverez des véhicules assez connus, qui se font habituellement rares dans les jeux de rallye.



■ LE PLUS COURT Pourquoi se fatiguer avec cette succession de virages ? Coupez directement vers le prochain checkpoint.

Alien-né

Aliens vs Predator 2 | Le retour des ennemis baveux et invisibles.

Pour info

- EDITEUR: Sierra
- DÉVELOPPEUR: Fox Interactive
- GENRE: Shoot 3D
- SORTIE: décembre

L'alien donne toujours le mal de mer en rampant dans les conduits.

On les avait entraperçus à l'E3, et cette fois-ci ils arrivent pour de bon ! L'alien gluant, le Predator sans pitié et bien sûr le Marine condamné font leur grand retour sur PC. Plus beaux, plus teigneux, plus intelligents, on n'a pas fini de trembler dans les chaumières.

Curieusement, lorsqu'on commence à jouer à la version preview de Aliens vs Predator 2, on ne pense pas tant au premier jeu du même nom qu'à Unreal. Les deux jeux n'ont pourtant a priori que peu de points communs, mais les développeurs du nouvel Aliens (pout-être des anciens de chez GT ont-ils atterri dans l'équipe ?) se sont visiblement beaucoup inspirés de la réalisation d'Unreal, au moins pour la partie Marines et la partie Predator. En effet, les trois-quatre premiers niveaux du marine (qui, apparemment, se trouve cette fois face à un predator) sont totalement dépourvus de combats. Comme dans Unreal, vous allez explorer une base abandonnée, sur une planète inquiétante, et, à aucun moment vous ne verrez un ennemi. En revanche, vous allez entendre de déchirants cris de douleur derrière des portes fermées, des cadavres mutilés vont s'abattre devant vos pieds, tandis que d'autres, dûment écorchés, pendent au plafond (les liques bien-pensantes vont adorer). Le but de cette



■ **DÉJÀ VU** Le monde sur lequel le predator commet ses crimes ressemble furieusement à celui d'Unreal...

progression étant, bien sûr, de vous faire découvrir l'interface (comme dans le premier Aliens, chaque espèce possède ses commandes spécifiques : invisibilité pour le predator, ramper sur les murs pour l'alien, pas grand-chose pour le marine) et aussi (surtout ?) de vous faire rentrer dans l'ambiance, qui respire essentiellement la peur. Unreal aussi avec la partie Predator, mais de façon assez différente : ici, c'est la planète visitée qui ressemble à celle d'Unreal, sa flore,



■ **PREDATOR** Bien les armes du marine, on devrait aussi le compter l'armement quant à la riposte.



PREDANT L'alien adore toujours ramper le long des murs. Personnellement, ça donne toujours mal au cœur. Pas vous ?

sons, les animaux qui vivent leur vie autour du tour pour donner une véritable sensation de mouvement. En revanche, n'allez surtout pas croire que le nouvel Aliens serait une simple repompe du très bon jeu de GT. Simplement, le degré d'ambition du jeu semble avoir monté d'un cran : cette fois-ci, un véritable scénario qui ne se limite pas à « Attenti... AAAAAARRRRRRRRGGGGGHHHHH » (en gros) a été concocté. Du moins, pour le marine (qui doit commencer l'histoire en remettant le courant dans une base vide, avant de remettre en ordre le tour de contrôle pour que le niveau de ses copains puisse atterrir), les objectifs de l'alien et du predator semblent pour l'instant toujours aussi basiques (en gros, tuer).

Le jeu et technologie

En tout cas, outre des graphismes très plaisants (à l'exception de l'opinion des deux grognons de la rédaction, et Fred), le nombre d'actions possibles ajoute énormément au plaisir du jeu : hacker un ordinateur, programmer un robot, etc. On devrait même pouvoir retrouver les gros exosquelettes du film, mais j'attends au moins de voir. De son côté, l'alien donne toujours le mal de mer en rampant dans les conduits. Le predator a vu son arsenal s'améliorer, notamment avec de nouvelles vues disponibles (infrarouges, thermique, vision nocturne, etc.) et surtout d'un jeu très impressionnant. Si toutes ces bonnes choses se confirment, Aliens vs Predator 2 tirera certainement son épingle du jeu. ■

— Rémy Gouev



HACKER MILITARISTE Le marine peut se servir de ce petit bidule pour hacker les consoles et ordinateurs défectueux.

Grillez vos concurrents...



Guerre secrète

Return to Castle Wolfenstein | Pour en finir une fois pour toutes avec les nazis

Pour info

- EDITEUR Activision
- DÉVELOPPEUR Gray Matter Studios
- GENRE action 3D
- SORTIE décembre



■ UN ALLIÉ IMPRÉVU ? Les zombies n'hésitent pas à se jeter aussi sur les soldats nazis. Alors, laissez-les s'entretenir.

L'élément le plus remarquable de Return to Castle Wolfenstein, semble être l'intelligence artificielle.

Il aura fallu attendre la suite de Wolfenstein 3D (la légende du shoot sur PC) dix ans... Mais cette fois, on dézinguera des officiers allemands, mais aussi des monstres et surtout, l'animation bénéficiera du moteur de Quake III ! Hit en approche ?

Pourquoi id Software se priverait d'utiliser son propre moteur pour une de ses licences ? Même si, en fait, ce n'est pas tout à fait le cas. La création de Return to Castle Wolfenstein est assez atypique puisqu'elle résulte de la collaboration de trois sociétés. id Software a amené la licence et le moteur 3D, Gray

Matter Studios s'est attelé à la programmation du mode Solo et Nerve Software s'est concentré sur le mode Multijoueur dont nous ne parlerons pas ici (mais dans la rubrique Multijoueur, plus loin dans le mag). Qu'en est-il donc de la version Solo ? Tout d'abord, ce que l'on peut regretter avec le moteur Quake III, c'est qu'il interdit d'innover en terme d'interaction entre le joueur et l'environnement. Par contre, au niveau qualité graphique, Wolfenstein bénéficie de beaux effets de lumière. Un soin tout particulier a également été apporté au réalisme des textures et des uniformes, ainsi qu'à l'architecture des châteaux.



Retour en enfer

Le désir de réalisme est aussi présent dans le gameplay même s'il ne dépasse pas une certaine limite. Comme je l'ai dit plus tôt (non, pas le chien de Mickey), l'interaction est limitée entre vous et l'environnement : s'il est toutefois possible de prendre les chaises et de frapper quelqu'un avec (qui a dit Rémy ?), de casser des tables ou encore de détruire tous les emblèmes, tapisseries et photos ayant un rapport avec les nazis, il n'est pas possible d'altérer les décors « stables », comme les murs ou les portes. Red Faction ne passera donc pas par Return to Castle Wolfenstein ! Le réalisme est plutôt appliqué à la physique balistique et aux conditions environnementales, ce qui est déjà pas mal.

En ce qui concerne les armes, une utilisation précise du fusil de sniper ne se fait que sous certaines conditions... Le réticule n'est pas fixe, simulant le tremblement des bras tendus qu'une position agenouillée augmente la précision du tir. Il n'est pas non plus question de courir ni même strafing en

■ ENTRE RÊVES ET CAUCHEMARS Ces créatures font partie des expériences diaboliques et ratées de Himmler, visant à créer une race de guerriers redoutables.



FOUR D'ÉLITE Le fusil de sniper dispose d'une lunette afin d'augmenter la précision de tir. Il est ainsi possible de zoomer de très près.

et au fusil à lunette. Le jet du lance-flammes est aussi très réaliste car lorsque vous arrosez l'entrée d'un bunker, le feu se répand partout dans le bâtiment. Quant aux conditions environnementales, vous serez, par exemple, forcé de marcher sur la neige ou de traîner dans la boue...

Améliorez votre tir !

En tant que soldat de l'armée américaine, vous êtes très fierement le plus remarquable de Return to Castle Wolfenstein, semble être l'intelligence artificielle des soldats ennemis. Imaginez plutôt : vous débambulez dans le hall de ce château muni de pistolets et de quelques grenades pour seules armes.

Après avoir franchi la porte d'une salle, j'y découvre des soldats qui commencent à m'allumer avec leurs mitrailleuses. Je m'abrite tout en décapant une porte. Je me balance dans la salle, pensant « adieu, adieu ! ». Quelle ne fut pas ma stupeur lorsque soudainement, la grenade ressortit par la porte, ne me laissant que le temps, avant de mourir, que de pousser un : « Ah... ! » Voilà le type de réactions auxquelles on peut s'attendre de la part de l'ennemi. Certains sont plus rapides que d'autres, bien sûr, mais en général, ils sont



DANS LA NEIGE Vous allez devoir vous infiltrer dans une forteresse ennemie et se trouve au sommet d'une montagne.



...et savourez
votre réussite

Car Tycoon

Le jeu est à 200%, avec une mise à jour de temps en temps pour répondre aux commentaires, et donner le meilleur de l'histoire au meilleur joueur. 7

LA VIE EN NOUVEAU



www.fishtankgames.com



www.swine-online.com

www.fishtankgames.com



■ **À L'AIDE !** Certains soldats alliés viendront du temps en temps vous épauler dans votre dure tâche.

capables d'appeler à l'aide, voire de se retrancher si cela devient trop dangereux pour eux. Les scripts d'Intelligence sont aussi très présents, donnant la faculté à certains personnages non joueurs de vous aider lors de certaines missions et même de se combattre entre eux s'ils ne sont pas dans le même camp. Ce qui devrait arriver assez souvent une fois

que vous entamez la phase fantastique du jeu où vous découvrirez des créatures sorties de vos pires cauchemars et qui, elles, ne font pas le détail entre vous et les nazis.

Au final, si Wolfenstein renoue avec le jeu de massacre propre au premier (pas de réflexion, pas d'énigmes), il privilégie avant tout le fun, la montée d'adrénaline et la rapidité. La version commerciale le mois prochain devrait normalement nous permettre de juger définitivement. D'ici là, rien ne vous empêche de vous éclater sur l'excellent niveau Multijoueur disponible sur le Net. ■

- Loïc Claveau



■ **FIDÉLITÉ HISTORIQUE** Tous les uniformes sont dessinés à partir de véritables tenues portées durant la Seconde Guerre mondiale.



■ **SOUS TOUS LES TEMPS** Les missions vont vous emmener dans des paysages où le bûizzard et la neige sévissent.

**LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE
DE LA STRATEGIE SUR PC**

the Art of War Cossacks



L'add-on officiel



Version complète

Cossacks Art of War

L'extension officielle de la nouvelle référence de la stratégie temps réel. 5 nouvelles campagnes, nouvelles nations et unités, modes de jeu supplémentaires, des batailles gigantesques où s'affrontent jusqu'à 8000 unités en temps réel, nouveautés multijoueurs dont classement mondial Internet.

Sortie nationale le 23 novembre.



"Cossacks surpasse le maître."
GEN 4 16/20
Hit rédaction stratégie



"Cossacks est sans conteste l'un
des meilleurs jeux de stratégie"
PC N° 1 18/20



"Cossacks est un véritable hit"
Jeux vidéo magazine 17/20
Choix de la rédaction



www.cossacksfrance.com



Pilleur de troncs

Woody Woodpecker | Plumes, becs et plates-formes chez Cryo.

Jeu pour enfants ne veut pas forcément dire sous-production défilée et bâclée. Une preuve ? Le Woody Woodpecker que prépare Cryo pour la fin de l'année. Joli, mûr et drôle, ce jeu de plates-formes se révèle capable de séduire même les réfractaires au genre.

Un conseil : si vous voulez un jour travailler à Gen4, efforcez-vous d'avoir l'air toujours occupé, surbooké, débordé. Parce que si vous prenez ne serait-ce que 30 secondes pour réfléchir, par exemple, à la conclusion de votre papier sur Allen vs Predator 2 (au hasard), un rédacteur en chef adjoint qui rôdait par là, un CD orange à la main, risque fort de vous coller une preview de deux pages de Woody Woodpecker, sous prétexte que « les autres n'ont pas le temps ». Et, alors que la dernière fois que vous avez tenté de faire une Preview d'un jeu de ce type ça s'appelait Tarzan et que vous avez dû faire appel à votre nièce de huit ans pour passer le niveau 1 (si, si), vous vous retrouvez à lancer cette nouvelle production des créateurs de Gift sur un pauvre PC innocent. Bref, finissons-en avec les souffrances du rédacteur de fond, ce Woody Woodpecker a tout l'air d'être une réussite.

Plus classique que Gift (qui était en même temps un jeu d'aventure), Woody est tout d'abord très beau, dans une palette de couleurs primaires style bonbon absolument parfaite pour le public visé (en gros, les moins de 12 ans, Sébastien Tassier et Frédéric Oufresne), ses personnages agrémentés d'un contour noir qui rappelle le crayonné des vrais dessins animés d'autrefois (au fait, ça passe toujours à la télé Woody ?). Le jeu est surtout bourré d'idées qui l'éloignent du tout-venant du jeu de plates-formes : on saute on prend

Tout info

- COULEUR Cryo
- DEVELOPPEUR Edo
- GENRE plates-formes
- SORTIE novembre



■ **HOMMAGE** Sur certains niveaux, le jeu passe en scrolling latéral, comme au bon vieux temps...

des bonus en a fini ». L'histoire est la suivante : les deux petits protégés de Woody ont été enlevés par le vilain Buzz le busard qui réclame une rançon de 1 million d'euros (on est à la page, chez Cryo). Comme Woody est un poil radin, il refuse de payer et préfère aller délivrer les deux prisonniers, retenus dans le parc d'attractions de Buzz. On attaque donc de plain-pied dans ce parc, les différents niveaux correspondant aux attractions.

Dessin très animé

Le premier (et le seul disponible dans cette version) est une sorte de space-mountain en bien plus dangereux, où une fusée ultra-rapide va nous promener de saile en saile pour la plus grande gloire de Woody. Accompagné par le rire inimitable du petit volatile

Les six courses du jeu, aussi rapides que fun, sont truffées de pièges de super futés.



■ **HOMMAGE** La mort de Woody dans les griffes électriques est extrêmement visuelle, voire fulgurante.



■ SUR LA ROUTE Si les obstacles ne sont pas toujours évidents à franchir, le chemin est parfaitement balisé par plots et bonas.

rouquin, l'action se passe dans la plus franche rigolade. Woody se sert de son bec multifonctions aussi bien pour assommer ses ennemis (on peut donner un coup plus puissant en gardant la touche Action enfoncée) que pour grimper le long des boiseries (à ne pas essayer chez soi) et il bondit sans vergogne de plateau en plateau. L'interface est totalement intuitive, même sur un PC sans pad, et le recentrage de la caméra paraît - jamais d'angles morts à la Lara Croft lors d'un saut. De manière générale, le jeu est plutôt facile tout en offrant des pièges extrêmement malins dans la plus pure tradition du genre - arceaux électriques, marteaux-pilons, portes-guillottes etc. - qui savent surprendre le joueur qui finit par avoir un peu trop confiance en lui. Les courses (il y en aura six au long des 21 niveaux du jeu) sont particulièrement rapides, drôles et fun. On pourra, outre Woody, incarner deux autres personnages du dessin animé, pour affronter cinq boss, toujours plus bêtes et plus méchants. Bref, de la belle ouvrage qui devrait réunir petits et grands autour du même écran pour Noël.

(Merci à Frédéric D. sans qui cette Preview n'aurait pas pu voir le jour). ■

- Rémy Gouave



■ WILL COYOTE Lorsque vous ratez un saut, Woody reste quelques secondes suspendu en l'air, dans la plus pure tradition des cartoons.

Inspired by
THE FIFTH ELEMENT

NYIR

NEW YORK RACE

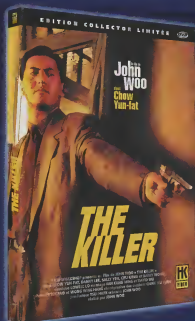
Le Frisson
d'une Course en 3D
dans l'Univers du 5^e Élément

JOURNAL DU
RESEAU 2000
GOA
COM

PC GAME BOY Color PlayStation 2

wanadoo Gaurant KALISTO

LES CHEFS D'ŒUVRES DU CINEMA ASIATIQUE EN DVD



Le film CULTÉ de JOHN WOO EDITION SPECIALE 2 DVD

- La version internationale (106 mn) remasterisée
- La version longue inédite (124 mn)
18 mn de film en plus
- Un documentaire exclusif avec John WOO et Tsui HARK (32 mn)
- Une galerie de photos originales, les bandes-annonces cinéma, les filmographies...

MASTERS RESTAURES ET BONUS INEDITS
POUR DES EDITIONS LIMITEES EN DIGIPACK



L'EPOPEE FANTASTIQUE
du réalisateur de
IL ETAIT UNE FOIS EN CHINE



Avec JACKIE CHAN
par le chorégraphe de
MATRIX



Avec JET LI,
l'acteur principal de
ROMEO DOIT MOURIR

LE MUSÉE DU JEU VIDÉO

À l'occasion du numéro 150 de Gen4, toute la rédaction, Teignard compris, s'est rendue au musée du jeu vidéo. Comme son accès est réservé à certains privilégiés (on ne peut pas vous dire où il se trouve), voici un reportage exclusif sur ce lieu mythique !

Le musée du jeu vidéo, une fois la rédaction et illustré par Kévin L...



Le terme action, très vague, englobe ici les jeux de plates-formes, les shoots, les jeux à la troisième personne et les simulateurs d'infanterie. Le shoot est incontestablement le genre de prédilection du PC. Le premier à avoir ouvert la voie est bien sûr Wolfenstein 3D, ses couloirs interminables en ayant fait vomir plus d'un. Par la suite est arrivé Doom, id Software, le développeur, obtenant dès lors ses lettres de noblesse. Quake a également marqué l'histoire du shoot puisqu'il a popularisé la full 3D (Terminator Future Shock étant passé avant lui en 95). S'en est suivi une liste interminable d'excellents doom-quake-like, parmi lesquels Duke Nukem 3D, Unreal, Outlaws (ambiance Far West garantie !), Dark Forces, Half-Life, etc. Impossible de ne pas en oublier ! Dans un autre genre d'action, Lara Croft a également marqué avec Tomb Raider, son ancêtre étant, pour nous, Alone in the Dark, dans lequel on dirigeait un personnage vu de dessus dans une aventure matinée d'action. Côté plates-formes, même si le genre est peu représenté sur PC, impossible d'oublier Prince of Persia, où l'on contrôlait un apprenti sultan ou encore Rick Dangerous, un petit perso bien marrant. D'autres jeux, comme Another World (signé Delphine), FlashBack (encore Delphine), Fade to Black (toujours eux...) ont marqué nos esprits et méritent d'entrer au Panthéon des jeux d'action. N'oublions pas non plus Spec Ops, le premier simulateur d'infanterie (qui a donné naissance à Rainbow Six et autres Swat 3) et System Shock, digne ancêtre de Deus Ex. ■

SALLE ACTION



01 SPEC OPS
Zenix - 1999

02 DUNE
id Software - 1993

03 DARK FORCES
LucasArts - 1999

04 JACK ARMY
2d Arcane - 1999

05 ALONE IN THE DARK
Technix Software - 1991

06 FLASHBACK
Delphine Software - 1992

07 PRINCE OF PERSIA
Activision - Activision - 1999

08 CRUSADES NO LICHES
Drop - 1995

09 TOMB RAIDER
Core Design - 1996

10 OUTLAWS
Accafire - 1997

11 TERMINATOR FUTURE SHOCK
id Software - 1995

12 WOLFENSTEIN 3D
id Software - 1992

13 ALONE IN THE DARK
Atari - 1992

14 ATOM
id Software - 1999





Le jeu de rôle informatique est presque aussi vieux que l'ordinateur lui-même puisqu'on en retrouve la trace en 1981, sur ZX-81 notamment, avec le légendaire Argolath, édité par Loriciel ! Les Apple II en ont également eu les premiers avec la série des Bard's Tale, même si l'aventure se situait alors plus dans l'imagination que sur l'écran. Les caractéristiques des personnages évolutives étaient cependant déjà présentes. Puis Donjons & Dragons a rapidement donné naissance au jeu de rôle sur PC. Si des centaines de titres ont marqué les mémoires, on peut néanmoins mentionner les séries des Ultima et Ultima Underworld, qui ont ému des milliers de joueurs. On peut également parler d'Ishar, développé par Silmarils et des Lands of Lore qui exploitaient un déplacement case par case révolutionnaire ! Et comme c'était aussi l'époque des éditeurs hexadécimaux, on bidouillait joyeusement les stats de ses personnages ! Notons que le troisième Lands of Lore comportait des animations vidéo, rejoignant ainsi la vague cinématique des jeux d'aventure. Le plus grand bond en avant sera orchestré par Elder Scrolls : Arena et son monde en 3D intégrale dans lequel le joueur était libre d'évoluer à sa guise. Un jeu aussi grandiose que buggé qui donnera lieu à une série : Daggerfall et bientôt Morrowind. Diablo quant à lui a opéré une approche beaucoup action du jeu de rôle qui a connu le succès que l'on sait. Autre grand vainqueur de cette catégorie, Baldur's Gate, évidemment. ■

SALLE

JEUX DE RÔLE



01 BALDUR'S GATE
Bentley - 1996

02 DUNGEON MASTER
Bentley - 1996

03 ULTIMA UNDERWORLD
Bentley - 1996

04 DIABLO
Bentley - 1996

05 MIGHT AND MAGIC
New World Computing - 1986

06 ULTIMA
Bentley - 1996

07 FALLOUT
Bentley - 1997

08 EYE OF THE BEHOLDER
Bentley - 1996

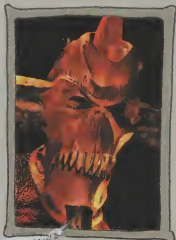
09 LANDS OF LORE
Bentley - 1996

10 ELDER SCROLLS ARENA
Bentley - 1996

11 MIBAR
Bentley - 1996

12 MERRIMAN
Bentley - 1996





CRAIG THE HAD
SERENA III
ONS: 'A' B



Genre aujourd'hui désuet, l'aventure a connu ses heures de gloire sur PC. C'était même le genre le plus représenté dans les années 90, et l'affrontement entre deux mythiques studios de développement, Sierra et LucasArts. Sierra est surtout connu pour sa série des « Quest » (Police Quest, King Quest, etc.), des jeux d'aventure classiques et efficaces. LucasArts, lui, est plutôt réputé pour ses jeux d'aventure un brin loufoques, le plus marquant étant sans doute Day of the Tentacle. Mais n'oublions pas Sam & Max hit the road, Grim Fandango, etc. Les deux plus grandes sagas de tous les temps sont d'ailleurs sorties de ces deux studios. La première, chez Sierra, est bien entendu la série des Gabriel Knight (trois volets représentatifs de trois courants : le jeu en 2D, le jeu en vidéo et la 3D) et celle des Monkey Islands, pour LucasArts. Impossible de parler des jeux d'aventure LucasArts sans évoquer les fantastiques Indiana Jones and the Last Crusade et Indiana Jones and the Fate of Atlantis ! Et puis, il y a les jeux encore plus vieux, inclassables pour certains, tels que l'Arche du Capitain Blood, Le Manoir de Mortevielle ou Les Voyageurs du temps. Pour finir, parlons de L.B.A., et de sa suite qui, même s'ils comportaient une partie action (Twinsen combattait), nous a fait vivre des moments d'aventure inoubliables. ■

SALLE

JEUX D'AVENTURE



01 LE MANOIR DE MORTEVIELLE
LucasArts - 1988

02 L'ENIGME DU CAPTIF DE BOITE
The Interactive - 1991

03 JET SET THE TENTACLE
LucasArts - 1991

04 IN GINA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
LucasArts - 1992

05 SANGUINARIUM
Tremulous - 1996

06 EN VOYAGE PLUS
BIG LA HIRE
Tremulous - 1992

07 LES V'YAGEURS - 8 TEMPS
Tremulous - 1991

08 L.B.A.
Apogee Software - 1994

09 MONAC MONSTER
LucasArts - 1990

10 MONKEY ISLAND
LucasArts - 1990

11 QUE-ER A ROLLING WITH
Amiga - 1994

12 LES OVERLORDS
DE MARQUET
Remedy Software - 1995

13 KING QUEST
Sierra - 1984

14 GABRIEL KNIGHT
Sierra - 1992

15 PHANTASMAGORIA
Sierra - 1995



Au commencement il y eut Dune 2, l'inventeur de la stratégie temps réel, avec combat sur le terrain et gestion de ressources. Command & Conquer et Warcraft II ont suivi, popularisant le genre auprès d'un immense public. Puis vinrent des chefs-d'œuvre comme Total Annihilation, Starcraft (encore aujourd'hui l'un des jeux les plus joués dans le monde) sans oublier la déferlante Age of Empires. Parallèlement, des passionnés se jetaient sur les jeux de stratégie au tour par tour, comme l'immense Civilization, mais aussi le très beau Battle Isle, sans oublier le début de la saga des Heroes of Might and Magic. Commandos ou Battlezone eux, allaient « personnaliser » la stratégie en nous faisant descendre sur le champ de bataille. Les petits Settlers, quant à eux, s'intéressaient plus à la gestion au jour le jour. Et pendant que des guerres sérieuses se déroulaient sur des millions de PC, Peter Molyneux et quelques autres nous régalaient avec des jeux originaux et toujours réussis : Populous (une simulation divine), Syndicate (sectes et matras main dans le sein) et bien sûr Dungeon Keeper, qui, pour la première fois, nous mettait dans la peau du méchant, massacres et tortures à la clé. Sans oublier des jeux plus pacifiques, comme Sim City ou l'hilarant Theme Hospital, Magic Carpet, sans doute le plus original (tiens, encore Molyneux). Bref, un monde divers et bigarré pour faire chauffer nos petits neurones. ■

SALLE GESTION STRATÉGIE



01 **SETTLERS**
Blue Byte - 1994

02 **EMPIRE**
Microgen - 1991

03 **EMPIRE**
Jost - 1997

04 **EMPIRE**
Microgen - 1992

05 **COMMAND & CONQUER**
Westwood - 1995

06 **TOTAL ANNIHILATION**
Creative - 1997

07 **STARCRAFT**
Blizzard - 1998

08 **BATTLEZONE**
Atari - 1992

09 **WARCRAFT**
Blizzard - 1995

10 **HEROES OF MIGHT & MAGIC**
New World Computing - 1995

11 **AGE OF EMPIRES**
Creative - 1997

12 **AGE OF EMPIRES**
Creative - 1998

13 **AGE OF EMPIRES**
Creative - 1998

14 **AGE OF EMPIRES**
Creative - 1998



Lorsqu'on prononce le mot de « simulation », on obtient généralement deux types de réactions : la majeure partie des joueurs décampe immédiatement en criant au loup, tandis qu'un groupuscule d'activistes du palonnier ou du volant accourt fissa, cherchant déjà l'instrumentation de bord, le périscope ou encore la pédale de frein. La faute à des simulateurs de vol comme Jet Fighter 1 et 2 (qui comportaient des décors en fil de fer et même le pont de San Francisco), Strike Commander (le premier « beau » simulateur de vol, avec ses graphismes en 320 x 200), Falcon, F-19 : Stealth Fighter, Red Baron ou 1942 : The Pacific Air War (Ah ! ses Corsairs, ses Zero et sa mer bleu azur !). On ne peut non plus oublier Silent Service, monument de réalisme claustrophobe, et accessoirement, redoutable simulateur de sous-marin. Mais la simulation, c'est aussi l'espace, avec la légendaire série des Wing Commander, celle des Elite et celle des X-Wing qui ont à jamais marqué les esprits. Plus près du sol, des jeux comme Test Drive, Moto Racer, Hard Drivin ou Need for Speed ont donné envie de passer le permis à de nombreux joueurs ! Précisons enfin que la simulation couvrait déjà, il y a quinze ans, de nombreux domaines, et que ce fut le premier genre à exploiter la 3D avec les moyens du bord. Une fois encore, difficile d'être exhaustif, surtout lorsque l'imagination des développeurs palliait les limites technologiques ! ■

SALLE

SIMULATIONS



01. 1942: THE PACIFIC AIR WAR
System - 1993

02. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

03. 3-D FIGHT SIMULATOR
Sagepub - 1992

04. 3-D STRIKE & MISSILE
Vapor - 1992

05. 3-D 2
3D - 1993

06. 3-D FIGHT
Microman - 1992

07. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

08. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

09. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

10. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

11. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

12. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

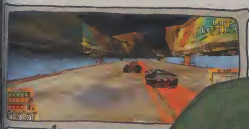
13. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

14. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

15. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992

16. 3-D WINGMAN
Acropolis - 1992





EXIT

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Rémy qui est devenu parano, Loïc qui est devenu fou, Fred qui casse ses consoles : rien ne va plus à la rédaction.



2 octobre

Pendant l'élaboration du dossier revival Le musée du jeu vidéo, Fred manque d'étrangler Seb : ce dernier a refusé de faire deux pages sur l'armure secrète qu'on pouvait trouver dans Tyrion, « juste avant d'entrer dans le corps du dragon, avec le pod d'énergie et tout ». Rémy sanglote sur son bureau.

3 octobre

Gary, le pigiste zen de la rédaction a découvert le paintball. Complètement fou de ce sport qu'il pratique régulièrement, il décide de racheter le lanceur semi-automatique de Luc et de ne plus se déplacer sans. Il le dissimule même dans un grand imperméable. Sophie s'interroge sur la nature de cette étrange protubérance.

4 octobre

Les parties en Multi de Return to Castle Wolfenstein se multiplient à la rédac, rendant Loïc complètement fou. Il est surpris plusieurs fois dans le bureau de Seb, qu'il prend pour un zombie mutant déguisé,

et à qui il cherche à dérober des documents secrets (en l'occurrence, des tirages couleur des pages de news). Les hommes en blanc sont prévenus.

5 octobre

Fred raconte à une rédaction médusée la triste fin de sa PlayStation 2 : il l'aurait achevée parce qu'elle ne voulait plus « marcher ». On le soupçonne de lui avoir coupé les pattes.

7 octobre

Sophie se fait installer l'ADSL chez elle, déguisée en vache. Le technicien, pris de panique, fait tous les branchements à l'envers, faisant ainsi sauter le central téléphonique du quartier. Sophie meugle de désespoir après l'avoir chargé à travers l'appartement.

8 octobre

Toujours persuadé d'être persécuté par les hommes en noir de Majestic, le jeu de rôle sur Internet auquel il s'est inscrit, Rémy devient de plus en plus paranoïaque :

il a ainsi loué un appartement dans lequel il n'habite pas, juste pour semer ses poursuivants imaginaires, et ne porte plus de chaussettes, convaincu qu'elles sont truffées de micro.

9 octobre

Devant l'urgence du bouclage et le retard monstrueux de la rédaction, Seb découvre un nouveau mode Panique : le mode Super-panique. En plus de bombarder tout le monde de ses trois calembours favoris, il déboule dans la salle de rédac' en criant « Ça part demain ! » et ne cesse de faire sonner tous les téléphones de la rédaction du matin au soir.

10 octobre

Jaloux des 1,4 Giga de Rémy et Chocopa (notre media master), Luc décide de passer à la vitesse supérieure. Un vendeur « de confiance » lui cède à prix d'ami un processeur « ultra-secret ». Depuis, son PC frôle les 90°, mais, heureusement, sa compagne trouve la solution : elle s'en sert maintenant pour cuire les croque-monsieur.

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Everquest
et Counter-Strike

Sébastien Tassinari
Rédacteur en chef adjoint



Jeux favoris :
Commandos 2
et Woody Woodpecker

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique jeux



Jeux favoris :
Shogunhead
et Castle Wolfenstein demo

Rémy Gouvic
Rédacteur



Jeux favoris :
Anarchy Online
et Battleground demo

Frédéric Dufresne
Rédacteur



Jeux favoris :
Commandos 2
et Castle Wolfenstein demo

Gary Laporte
Pigiste



Jeux favoris :
Operation Flashpoint
et Commandos 2

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Les versions finales n'ont encore pas beaucoup plu sur la rédaction. Heureusement que quelques éditeurs sont plus sympas que d'autres.

Red Faction

Les bugs graphiques observés dans la version test n'ont pas été repris sur la belle version boîte. Idem pour l'intelligence artificielle : l'ordinateur réagit vite, de manière maladroite et s'écroule pas à la fin. On remercie donc Red d'avoir sorti un jeu très propre, qui tourne bien et qui a continué à évoluer depuis la version testée. Un très bon jeu, un peu handicapé par une faute d'orthographe.

Throne of Darkness

Nous n'avons pas remarqué de bug dans la version test, c'est donc avec bonheur que nous n'en avons pas non plus trouvé dans la version boîte, format standard (et non DVD, comme celle de Red Faction). Notons que le manuel est épais et détaillé bien tous les sorts et les personnages, comme ce fut le cas pour Diablo II.



Arcanum

Pas de bugs notables dans la finale d'Arcanum et une traduction « bien à l'aise ». Le problème, c'est que l'éditeur (Wendy) travaille toujours avec une société qui ne connaît rien à l'heroic-fantasy, ne aux jeux. Cela donne des hérésies comme les « Héroïnes à la place des semi-hommes ou des pebores de « pergeon » du poison... ».

Dr. Jean-Marc Messier. Je peux pas leur offrir un extrait du Suprême des Amis ?

LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence.

Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme la note finale. 1 étoile : passable. 2 étoiles : insuffisant.

3 étoiles : moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent.

Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déçu.

Le verdict



SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les librainies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportées selon les connections ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ En un clin d'œil

Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.), consultez ce pavé.

■ Performances graphiques

Réservé aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat. Notons que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ Motivation

Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.



Loïc Clavier
Rédacteur



Jeux favoris :
Commandos 2
et Dark Age of Camelot

Noël Charlat
Rédacteur



Jeux favoris :
Stronghold
Une île de loup

Bertrand Poirier
Rédacteur



Jeux favoris :
Edge of Chaos
et Max Payne

David Le Roux
Rédacteur



Jeux favoris :
Commandos 2
et Castle Wolfenstein dans

Arnaud Cuffi
Rédacteur



Jeux favoris :
Red Faction
et Commandos 2

Le Taignard
Rédacteur



Jeux favoris :
Sawcross
et Commandos 2



Les sentiers de la gloire

Commandos 2: Men of Courage | Lorsque l'infiltration devient un art.

Pour info

■ **Busca** ■ **Eidos** ■ **ÉDITEUR** ■ **Pyro** ■ **Genre** ■ **Stratégie** ■ **Age** ■ **PC** ■ **Windows** ■ **PlayStation 2** ■ **Mac OS X**

Tout en chiffres

- 10 missions
- 9 personnages
- 8 jouables en réseau

Version testée

- Finale
- quelques crashs et bugs graphiques

Adresse Internet

www.menofcourage.fr
gamecommandos.com
menofc2.com



AVEC LE SUCCÈS que connut le premier Commandos, il fallait bien s'attendre à une suite... Qu'on attendait justement depuis quelques années, plutôt impatiemment. Pyro Studios s'y est donc collé à nouveau. Pour le meilleur ou pour le pire ? Difficile de contenir son enthousiasme face à un jeu de stratégie très original et novateur, qui semble bien tenir toutes ses promesses.

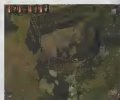


N'étant pas un grand fan du premier Commandos, mais ayant succombé au charme de Desperados, (cela m'a d'ailleurs donné un intérêt soudain pour ce genre de jeu), c'est donc avec une appréhension mêlée d'excitation que j'ai accepté la responsabilité de diriger sur le terrain, les opérations secrètes de l'unité d'élite la plus connue du jeu vidéo. L'action prend place une fois encore pendant la Seconde Guerre mondiale, au moment où les forces du troisième Reich sont à leur puissance maximale. Le monde étant sur le point d'être écrasé sous la botte du Führer, on fait donc appel aux commandos d'élite pour freiner les tentatives nazies d'établir leur domination sur l'Europe.

Commandos 2 donne une nouvelle dimension à son gameplay: l'outil est représenté visuellement.

Vous allez ainsi voyager à travers le monde au cours d'une dizaine de missions variées (sabotages, assassinats, sauvetages, etc.), vous menant de l'Europe centrale aux îles du Pacifique, en passant par l'Asie du Sud-Est.

Et ce n'est pas seulement la variété des décors qui impressionne mais aussi leur qualité. Les graphismes sont magnifiques et un souci du détail a été apporté partout. On peut d'autant mieux en profiter que de nombreuses résolutions sont gérées :



■ CONGO BOY Le valeur peut monter à dos d'éléphant pour traverser le rivière.

du 640 x 480 jusqu'à 1 024 x 768. Le jeu bénéficie d'une qualité visuelle vraiment étonnante. Les nombreuses animations dont disposent les personnages, comme l'environnement, sont de toute beauté, le pompon revenant aux éclaboussures de l'eau lorsque un personnage plonge ! Par contre, l'utilisation du zoom à son maximum est déconseillée, car les pixels montrent le bout de leur nez très rapidement. Enfin, la visibilité est suffisante pour ne pas avoir à utiliser le zoom et tout a été fait pour que le joueur ne manque rien de l'action qui se déroule sous ses yeux et sache reconnaître immédiatement tout ce qu'il se passe. Ce qui se révèle essentiel pour un jeu de stratégie en temps réel.

Îles paradisiaques

La vue 3D isométrique peut pivoter selon quatre axes (sauf en intérieur où la caméra peut tourner à 360°), ce qui est très utile pour repérer les soldats cachés par



■ ARME LOURDE L'artilleur est le seul à pouvoir se servir des cacons et des mitrailleuses lourdes.



■ À JETER PAR LA FENÊTRE L'artilleur peut s'amuser à balancer des grenades et nettoyer ainsi l'intérieur des bâtiments de tous les ennemis qui s'y cachent.

CONTRE LES ENNEVIS RAMPANTS ET VOLANTS

Habile mélange de stratégie
et de tactique, cet ouvrage vous
permettra de garder
l'initiative, d'anticiper les
menaces qui opposeront
votre armée, de regrouper les unités
afin de mener des missions,
d'organiser des combats
et de mener un bon
commandement.

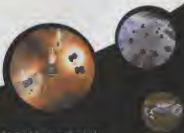
Phrase en $-ni$: réel = do
 les éléments seront
 considérer : le réel
 comment de vos unités,

Cette contrainte, ou vous imposez personnellement l'attitude de l'un(e) de vos unités, ou vous l'imposez à l'ensemble de vos unités.

Une fois vos ordres distribués
à vos collaborateurs,
prenez le temps de réfléchir par
votre logiciel Artificello,
pour vous au cœur
de vos clients, afin
de comprendre les subtilités.



«Rum-Battle» l'écrits
s'inspirent d'un homme une
pouvait référence
en matière de stratégie
tour par tour.
Jellyx octobre 011



Leib diz que os músicos de funk, bem como os DJs, são "Pretos Coletivos", e a cultura do movimento SOLARUM, que vive nos bairros, é uma cultura "Wanted". Logo, a "Festa" é só para eles. Os demais, os demais, são discriminados e marginalizados pelos próprios DJs. É isso aí, amigos.



www.fishtankgames.com



Page 118 of 118



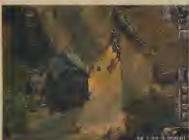
les bâtiments et pour se servir de la configuration des structures pour se dissimuler au yeux de l'ennemi. Indispensable pendant la planification des opérations, lorsqu'on réfléchit à la façon dont on va bien pouvoir s'y prendre. Mais lorsque l'on passe à l'action, l'utilisation d'icônes au-dessus

de la tête des ennemis permet de comprendre leurs réactions. Par exemple, lorsqu'un soldat vous repère, de petits éclairs symbolisant une montée d'adrénaline apparaissent au-dessus de sa tête. Si vous vous cachez au même moment, l'icône se change en point d'interrogation, montrant que le soldat doute de ce qu'il a vu : il va quand même fouiller les environs avant de retourner à sa place.

Autre nouveauté qui vaut son pesant d'or : le son. Commandos 2 donne une nouvelle dimension à son gameplay en créant une représentation visuelle de l'ouïe ! Elle est symbolisée par une onde (comme lorsque l'on jette une pierre dans l'eau) qui a pour centre l'endroit où l'action se situe. Lorsqu'un personnage court, il fait du bruit, l'onde s'étend donc dans un certain rayon ayant pour origine le personnage. La portée de cette onde

À mon ordre ! Chargez !

LES BATTES ALLIÉS De comment envoyer les autres sur le front.



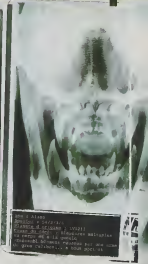
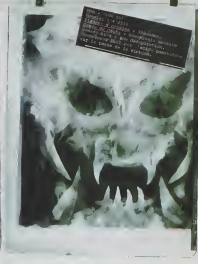
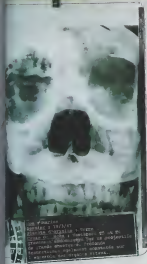
Nouvelle caractéristique dans Commandos 2, vous allez pouvoir prendre le contrôle d'unités alliées, comme des soldats britanniques ou des résistants birmanes, qui vont venir renforcer votre petite armée. Ils ne disposent d'aucune action spéciale mais ils peuvent être équipés de fusils ou de pistolets et être postés en « position agressive », tirant ainsi sur le moindre ennemi qui entrerait dans leur champ de vision. Ils se révèlent très utiles lorsque certaines missions tournent à l'affrontement lourdement armé.



■ MULTITÂCHE Pour ceux qui aiment avoir toujours un œil sur l'action, six caméras sont à votre disposition et peuvent être configurées.

ALIENS **2** PREDATOR

Les 3 visages de la peur



Entrez dans le plus effrayant des jeux jamais imaginés et glissez-vous dans la peau de ses personnages : Alien, Predator ou Marine... Impressionnez-vous de leur esprit, manipulez leurs armes et maîtrisez leurs techniques de combat. Mais ça il y a des vrais joueurs, vous aurez la peur réelle au ventre.

Il y en a qui en ont assez



Frequency and duration of contact



CD-ROM PC



www.sierra.fr



dépend de la nature de l'action exécutée et n'est par exemple pas la même lorsque vous donnez un coup de poing à un ennemi (auquel cas l'onde est faible) et lorsque vous lui tirez dessus avec un fusil (onde importante). L'intérêt de la phase stratégique s'en voit donc rehaussé.

Une réalisation sans taches

Et puisque nous sommes dans le chapitre « les petits plus qui font la différence », on notera deux autres

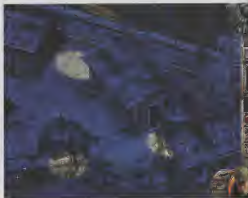
Le béret vert peut sauter au-dessus des rambarde (sans utiliser de grappin ou d'échelle de corde).

caractéristiques qui vont plaire. On peut en effet espionner à travers tout ce qui comporte une petite ouverture (serrure, hublot) : cela déclenche une vue en 3D (s'affichant dans une petite fenêtre annexe) de l'intérieur de la pièce, permettant de savoir quand donner l'assaut.

La deuxième caractéristique est, elle, une conséquence immédiate de la première, à savoir : si la pièce est occupée par des ennemis, l'artilleur peut balancer une grenade à travers le hublot, la fenêtre ou l'échelle, sans compter la possibilité de se cacher dans des coffres !



■ IMPOSANT TAS DE FERRAILLE Certains véhicules paraissent énormes par rapport à la taille des personnages.



■ SOUS LES FEUX DE LA RAMPE Les ambiances de nuit dans Commandos 2 sont très réussies, on se croirait dans un film de guerre où l'on doit s'évader de prison.

DERRIÈRE CHAQUE GUERRIER IL Y A UN HOMME...
ET CET HOMME EST SOUS VOS ORDRES.



SHINJI
CLASSE DU SAMOURAI

ZYMETH
CLASSE DU LOTUS

KENJI
CLASSE DU DRAGON

GRAYBACK
CLASSE DU LION

BATTLE REALMS™



"Une petite révolution se prépare dans
l'univers du jeu de stratégie en temps réel.
Se n'en sera Battle Realms!"

Ubi Soft
PUBLISSEUR

Liquid
PUBLISSEUR

CRAYE
PUBLISSEUR

www.battle-realms.com

www.battle-realms.ubsft.fr



■ **DU LA FONTAINE** Maître sniper, sur un poteau perché, tenait en ses mains un fusil.

La composition de l'équipe est toujours la même, à ceci près qu'ajoutés aux six célèbres baroudeurs d'origine, trois nouveaux héros font leur apparition. Enfin, disons deux et demi puisqu'en plus du voleur et la séductrice, on trouve un chien qui, bien qu'ayant son utilité, ne dispose pas d'un éventail de possibilités égal aux autres.

Des petits plus

La première chose que l'on remarque par rapport au précédent Commandos, c'est que les membres de l'équipe ne sont désormais plus cantonnés à leur spécialité. Rappelez-vous, le bérêt vert était le seul capable de se servir d'une arme. Eh bien, c'est de l'histoire ancienne, car chaque personnage est capable de tirer au pistolet. Le bérêt vert reste bien sûr le maître en la matière mais au moins,



■ **TOUT FEU TOUT FLAMME** Le lance-flammes est une arme destructrice qui permet d'éliminer bon nombre d'ennemis en même temps. Toutefois, faites attention à ne pas vous brûler, ce qui pourrait arriver si vous tirez de trop près.

lorsqu'un de vos hommes, isolé, se fait repérer, il a la possibilité de se défendre. Mais il va de soi que le carnage à l'arme à feu n'est pas la solution à privilégier puisque le bruit attire l'attention des gardes. Évidemment, chaque personnage

dispose d'actions qu'il est le seul à pouvoir réaliser parfaitement : le bérêt vert peut sauter au-dessus des rambardes (sans utiliser de grappin ou d'échelle de corde), la vitesse de course du voleur est représentée par une décomposition

Une équipe hors du commun

Chacun des neuf personnages peut manier une arme à feu et bénéficie d'aptitudes spéciales qui le rendent vital dans l'accomplissement de certaines tâches spécifiques. Certains sont plus enclins à utiliser leur cervelle que leurs muscles mais un savant mélange des deux est en général le meilleur moyen de se sortir des situations les plus difficiles.



L'ESPION

■ René Duchamp est le Français du groupe. Il parle plusieurs langues et il lui suffit d'endosser un uniforme pour se faire passer pour l'ennemi. Il a même la possibilité de donner des ordres aux sous-officiers et simples soldats.



LA SÉDUCTRICE

■ Elle utilise ses charmes et son rouge à lèvres pour troubler l'ennemi, attirant son regard pendant que les autres se glissent derrière. Elle peut aussi éjecter une bouteille de vin sur la tête d'un soldat qui s'approcherait de trop près.



LE BÉRÊT VERT

■ C'est le plus fort et le plus résistant de l'équipe. Il court vite, il saute de très haut. Il peut grimper aux poteaux et se déplacer sur les câbles. Sa connaissance des armes à feu lui permet d'utiliser presque tout l'arsenal du jeu.



L'OISEAU

■ Récente acquisition. Whiskey est un élément utile pour faire diversion, grâce à ses aboiements. Sinon, il passe inaperçu et sert d'intermédiaire entre les commandos lorsque ceux-ci veulent s'échanger des objets.

■ **Les actions de l'espion** : Les actions sont très riches, de la haute salsiche entre vous et lui.

de ses mouvements à la manière de l'homme qui valait trois milliards, pour la suite, jetez un coup d'œil sur l'encadré. Sans oublier bien sûr le fait que vos commandos peuvent s'écrouler, ramper, courir et, grande innovation, raser les murs. Cette dernière action se faisant intuitivement en positionnant le curseur sur le bord des murs.

Malis Commandos 2, c'est d'abord un jeu d'infiltration : il va

faillir éviter les patrouilles et se faufiler derrière les gardes isolés afin de les supprimer de manière silencieuse, les seules armes se résumant aux poings pour la plupart et à un couteau pour certains (le nageur de combat et le béréet vert). Il faut donc devenir maître dans l'art de la diversion. L'espion, déguisé en officier allemand, peut par exemple discuter avec un soldat pendant qu'un de vos hommes se glisse dans

N'importe quel personnage peut porter une tenue ennemie et passer ainsi inaperçu.

son dos, ou bien encore lancer un paquet de cigarettes ou une bouteille de vin bourrée de somnifères à un endroit où une sentinelle sera sûre de la remarquer. Elle se déplace alors pour ramasser l'objet (si elle est intéressée) et retourne à son poste avant de l'utiliser. Dans le cas d'une boisson droguée, le garde tombe endormi, mais dans le cas du paquet de cigarettes, on assiste à une



L'ARTIFICIER

■ C'est un des personnages les plus amusants puisqu'il est le seul à pouvoir manier les explosifs et les grenades ainsi que des armes telles que le bazooka et le lance-flammes. Spécialiste en déminage et désamorçage.



LE NÉCANO

■ Son utilité est assez restreinte puisque sa spécialité est la conduite de véhicules peu communs comme le tank, le blindé amphibie ou encore le canot à moteur. Il a quand même un pigeon à loup qui permet de supprimer quelques ennemis facilement.



LE SNIPER

■ Tireur d'élite de l'unité, c'est celui à qui l'on demande d'éliminer une cible en particulier parmi une foule de soldats. Le sniper peut aussi monter aux poteaux afin d'avoir un champ de vision dégagé et éliminer des cibles lointaines.



LE VOLEUR

■ Doté d'une dextérité hallucinante, il est le plus rapide et le plus agile des commandos. Il grimpe sur les murs, sur les poteaux et peut se faufiler discrètement derrière l'ennemi pour le voler. Les serrures n'ont pas de secret pour lui.



LE NAGEUR DE COMBAT

■ Son lanceur de couteau fait de lui le personnage le plus apte à tuer à distance et en silence. Ce qui en fait un adversaire redoutable. C'est aussi un plongeur émérite et il peut briser sous l'eau indolamment avec sa bouteille d'oxygène.

OPINION



SÉBASTIEN

Quel autre jeu que Commandos 2 donne plus l'impression d'être un héros ? Lorsque le briefing commence, que la carte de la mission s'affiche, que l'on aperçoit les dizaines de patrouilles, on se dit : impossible ! Et puis, on tue un garde par-ci, un autre par-là et l'on avance doucement mais sûrement. Commandos 2 procure un plaisir énorme mais est-il vraiment ludique ? Ne serait-ce pas une sorte de jeu d'échecs high-tech ? Quel qu'il en soit, je suis un fan absolu.



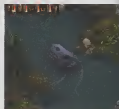
■ **COMMANDOS 2** Vous pouvez mettre vos hommes en mode Aggro et aller qu'ils puissent se défendre seuls.

animation où le soldat s'en allume une et tire quelques bouffées. Cela donne de précieuses secondes durant lesquelles l'ennemi est distraité, son champ de vision se figeant dans une direction. Bref, vous disposez de tout un panel de leures sonores ou visuels que vous utilisez selon votre envie.

La cigarette du condamné

Un soin particulier a été apporté aux uniformes, dont l'utilisation est désormais très importante et très avantageuse. L'espion peut bien sûr endosser toutes les tenues ennemies mais s'il revêt un uniforme d'officier, il peut donner des ordres à ses inférieurs ! Attention toutefois, car si vous tombez nez à nez avec un plus haut gradé, celui-ci vous démasque immédiatement. L'astuce consiste donc à s'emparer d'un uniforme de général ou d'amiral pour être à peu près tranquille. Il faut toutefois préciser que n'importe

quel personnage peut porter une tenue ennemie et passer inaperçu s'il reste à la limite du champ de vision des gardes : il lui sera impossible de se rapprocher



■ **BALADE** Le mécano a les compétences pour casser n'importe quel véhicule.

aussi près de l'ennemi que l'espion. En plus de la dimension sonore, Commandos 2 prend aussi en compte les conditions climatiques et physiques. Certaines missions vous soumettront à un froid glacial et si vous n'êtes pas équipé chaudement, vous finirez en glaçon. Le problème étant que l'on débute avec des



■ **VUE DE HAUT** Une fois monté dans un manigloïre, votre personnage peut se déplacer sans être inquiété. Il peut donc explorer la carte et repérer l'emplacement des gardes.

Centre d'essai

BENCHMARK

640 x 480 min.*										
640 x 480 max.										
800 x 600 min.										
800 x 600 max.										
1024 x 768 min.										
1024 x 768 max.**										

■ BASSE RÉOLUTION

Profilon II 300	Profilon II 360	Dune 400
809	1649	2309

■ RÉOLUTION STANDARD

Profilon II 400	Colosse 450	Profilon II 500	Profilon II 768
2349	2482	2509	3239

■ HAUTE RÉOLUTION

Profilon II 500	Profilon II 512	Profilon II 512	Profilon II 512	Profilon II 512
4089	4159	4909	6202	

* DÉTAILS MINIMUM



La plus basse résolution utilisable est le 640 x 480 et si la qualité des graphismes en pâtit un peu, tout reste extrêmement correct et se révèle parfois utile pour certaines actions.

** DÉTAILS MAXIMUM



L'avantage de la résolution 1024 x 768, sans compter la plus grande finesse des décors, est que la zone de visibilité s'en trouve agrandie. Cela permet une meilleure planification des stratégies.

NON APPLICABLE

ÇA RAME

ÇA TOURNE

ÇA FONCE !

Le roi du créneau

Stronghold | Bâissez des châteaux forts et faites chauffer l'huile bouillante !

Pour info

■ L'ÉDITEUR : Take 2 ■ LE DÉVELOPPEUR : Firefly Studios ■ LE GENRE : gestion-stratégie ■ JOURNÉE(S) : 1 à 8 ■ PUBLIC : 8 ans et plus ■ PRIX : 200 F (42 €) env.

Tout en chiffres

- 55 types de constructions différentes
- 54 missions (tous modes confondus)
- 21 unités non militaires
- 12 châteaux historiques
- 8 unités de type militaire

Version testée

- PC et bug de criminalité lors des batailles
- problèmes de synchronisation de groupes de combat
- bug graphique sur Radeon 64

Adresse Internet

www.fireflyworlds.com/stronghold_frenchet.htm

MONTJOIE ! SAINT-DENIS !
Que trépasse si je faiblis ! Preux et vaillants lecteurs, vous vous apprêtez à lire le test de Stronghold. Sachez qu'il s'agit d'un jeu où gestion et stratégie se taillent belle part et mettent les manants à rude épreuve. Courage, car il faudra construire hardiment vos châteaux et les défendre contre de méchants bougres. Il faudra même parfois entreprendre le siège de fiers castels. Hardis donc !





Le travail de reconstitution est formidable : animations d'animaux, costumes variés, tout est magnifique.

J'étais prédestiné à tester Stronghold. C'était écrit. Je suis installé proche des vestiges de la muraille que Philippe Auguste fit ériger au XII^e siècle autour de Paris (avant de partir pour la 3^e croisade), et plus jeune (vers l'an de grâce 1980) j'ai vécu près du château de Vincennes. En plus, j'aime bien les films avec des chevaliers et des châteaux... Alors vous voyez ? C'était mon destin. Cela dit, laissez-moi vous conter ce qu'est Stronghold.

Pour faire simple disons qu'il s'agit d'une simulation de château fort : on construit des cités, on les ceint de remparts et on attend l'assiégeant ! Bien sûr, c'est schématisé puisque de nombreux événements (attaques de loups, famines, etc) vont intervenir durant les deux campagnes proposées : la première est militaire et la seconde économique (axée gestion). Une façon sympa de jouer de deux manières différentes. En plus, des scénarios indépendants complètent la panoplie.

Au niveau du scénario de la campagne de guerre (la plus

longue), il met en scène quatre infâmes félons que sont les ennemis du père du joueur, de vous donc : ceux que l'on surnomme le Loup, le Serpent, le Rat et le Porc, qui règnent en despotes vils et méchants sur ce qui fut jadis le royaume de votre famille. Les infâmes ! Vous, en tant qu'héritier légitime du trône, vous

ne l'entendez pas de cette oreille et allez reconquérir vos terres tout au long des 21 missions que compte la campagne solo de guerre (la campagne économique comporte quant à elle une demi-douzaine de missions). Fi des félons, il faudra les bouter hors de votre royaume !

Pour cela vous devrez construire un beau château,



UN TRISTE SUIVI. En début de partie, vous n'aurez souvent pas grand-chose. Il est fréquent de ne détenir qu'un bâtiment de stockage et la maison de votre seigneur.

RED FACTION

Rejoignez le Tournoi
le 24 Novembre 2001



Aix en Provence - Net'Games
Bordeaux - Cyberstation
Brest - Accès Cible
Grenoble - L'Autre Monde
Hyère - L'Arène
Lille - Net Player Games
Marseille - Magic Café
Narbonne - Versus
Paris - Akyrion Net Center
Reims - Clique et Croque
Strasbourg - Cybermaniak

JOIN THE
REVOLUTION
A gagner

Logitech Cordless
Desktop Optical



Logitech ClickSmart 310

Logitech QuickCam Pro 3000



Labtec Pulse 424



Labtec Axis 002

100 Coffrets Collectors
200 Canettes Collectors

THQ
www.thq.fr





en assurer la gestion et le défendre efficacement contre les assauts ennemis, ou encore (ça dépendra des missions) : assiéger les places fortes qui résistent à votre expansion.

Le seigneur du château

Concrètement, lorsqu'il s'agit d'élaborer son château, vous commencez par placer votre donjon au meilleur endroit stratégique : sur une motte ou un plateau,

pour que vos archers aient des bonus d'attaque (c'est un facteur primordial du jeu). Ensuite vous placez votre grenier à provisions. Très rapidement, vous allez vous apercevoir qu'un château au moyen âge, ça n'est pas qu'un tas de pierre (ou de bois, quand il s'agit du X^e siècle). C'est toute une infrastructure complexe où chaque élément à son importance. À vous de placer des huttes de bûcheron pour collecter du bois, des maisons

pour faire croître la population, des cabanes de chasseur pour avoir de la viande, des champs de blé, de pommes, des moulins, des boulangeries, des brasseries, des tavernes, casernes, tanneries, armureries, forges, guildes, monastères, etc. Ventre-bleu ! Et il faut que tout ceci cohabite et tourne bien. Car une boulangerie sans moulin, ça ne sert à rien, de même qu'un moulin sans blé, alors si vous voulez que vos villages

OPINION



NOËL

Pour vous dire le fond de ma pensée, je n'ai qu'une envie : terminer ce test pour pouvoir continuer de jouer à Stronghold tranquillement. Les missions s'enchaînent rapidement, on se laisse prendre au jeu, et en plus on apprend des trucs. Maintenant en plus de m'être bien amusé, je suis cultivé ! Un jeu revival médiéval parfaitement réussi.

Les petits plus

En plus des deux campagnes, on trouve de nombreux scénarios anti-guerre ou gestion, des modes de jeu variés (dont un permettant de jouer dans le vide) et un éditeur de cartes ! Aucune inquiétude donc à se faire au niveau de la durée de vie !

Sièges & Cie



16 sièges historiques ont été reconstitués et peuvent être joués de côté attaquant ou assiégré. Si vous préférez envahir l'ennemi ou résister, le mode invasion comprend 6 cartes géométriques. Mais si c'est la gestion que vous aimez, 4 missions complètent la campagne économique.

Faites-le vous-même



L'éditeur de cartes qui ressemble à un atelier de dessin permet de réaliser des cartes Solo, Multi, pour tous les modes de jeu. On peut réaliser des scénarios de la trempe de ceux qu'on trouve dans les campagnes. Et pour finir, un mode permet aussi de jouer dans le vide !



GAMME PRINTEMPS/ETE 2008

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Campeur de combat
Moteur : Unreal Engine
Résolution : 1024x768 pixels
2 150 fps (300 fps)
Résolution de jeu : jusqu'à 1024x768
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Peut-il avoir lieu ?
Taille : 10 Gb (100 Mo)
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Résolution : 1024x768 pixels
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

Peut-il avoir lieu ?
Taille : 10 Gb (100 Mo)
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Résolution : 1024x768 pixels
1500 Gb de données
Poids : 1,50 Kilo (taille moyenne)
Inclusif et une stratégie dérivée par G.I.
défense nationale et G.I. 70

- La technologie militaire de demain est à votre disposition : utilisez les armes et les équipements d'infanterie les plus récents.
- Des combats d'infanterie ultra réalistes grâce à 600 mouvements en motion capture.
- Gérez vos pelotons en temps réel grâce à une carte de commandement stratégique.
- Distribuez des points d'expérience pour que vos soldats améliorent leurs compétences en endurance, leadership, maniement des armes et furtivité.
- Multip Joueurs : jusqu'à 36 adversaires en deathmatch et en modes coopératifs.

Tom Clancy's GHOST RECON™

Par les créateurs de Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon est un jeu d'action/stratégie à la première personne dans lequel vous devez prendre le rôle d'un peloton de commandos dans un futur proche particulièrement mouvementé. Vous êtes partie d'une unité spéciale des forces des États-Unis surnommée "les Ghosts", et vous disposez de l'armement le plus avancé des technologies de l'armée.

Plus d'informations sur www.ghostrecon-fr.com





■ **AVEC DU RECUL** L'interface contextuelle permet de zoomer en avant ou en arrière, niveler les reliefs, faire une rotation. Heureusement, car on change d'angle de vue toutes les six secondes !

mangent du pain, commencez par construire une ferme produisant des champs de blé ! C'est tout bête, mais il faut constamment garder cette logique à l'esprit pour tous les éléments du jeu - y compris pour les unités militaires. N'espérez pas avoir de beaux chevaliers avec de belles armures rutilantes et de fiers destriers si vous avez omis de construire une mine de fer, une écurie, une armurerie, etc.

Levez la gabelle, Sire !

Tout est logique et conforme à la chaîne de production de l'époque. Dès qu'un bâtiment est en place (moyennant bois, pierre ou or, ou les trois à la fois), vos villageois disponibles vont y travailler tous seuls. Vous assistez alors au spectacle magique du Moyen Âge qui prend vie sous vos yeux : les artisans travaillent dans leurs ateliers, les enfants jouent, les arbres ondulent, tout cela avec force détails... Le travail minutieux de reconstitution est formidable puisque des animations d'animaux, aux flèches qui se plantent dans les armures, sans parler des costumes variés : tout bénéficie d'un soin méticuleux qui participe au réalisme du jeu.

Pour qu'un château soit viable, il faut veiller à ce que tout le monde ait de quoi se nourrir : lorsque les villageois mangent à leur faim et qu'il fait bon vivre, la côte de

Le réalisme est palpable : on voit les artisans travailler dans leurs ateliers, les arbres bouger quand il y a du vent...

popularité, élément essentiel de Stronghold, monte, reflétant ainsi leur dévotion ! Au contraire s'ils mangent mal ou que les invasions se succèdent, ils quittent carrément le château.

Alors soyez aimables : construisez leur des fontaines, des petits jardins, mettez des drapeaux sur vos créneaux et vous y gagnerez. Construisez leur des tavernes pour qu'ils soient joyeux et des églises pour qu'ils soient

Guédelon

C'est dans l'Yonne que des fous construisent un château fort. Durée du chantier : 25 ans !



Guédelon est un site où une quarantaine « d'ouvriers » construisent un château en vivant comme au Moyen Âge. Leur entreprise est d'autant plus géniale qu'ils travaillent à l'ancienne, sans aucune technique moderne, respectant un cahier des charges du XII^e siècle (des bœufs, des ânes et des chevaux charient pierre, bois, sable et chaud) ! Ils ont prévu de consacrer leur vie à ce projet puisque le château devrait s'achever en 2010. À l'issue de la construction, ils s'installeront à l'intérieur ! Il est possible de visiter le site, tous les renseignements sont disponibles à cette adresse : www.guedelon.com

bénis. Variez leur alimentation : fromage, pain, fruits, viande et même, allez, soyez tous : doublez les rations (mais attention aux stocks) ! Quand vous les aurez bien amadoués, vous pourrez placer quelques gibets, potences et autres tables d'écartement dans les faubourgs pour les faire bosser plus



■ **TAYAGU !** Dans les missions historiques qui reconstituent des sièges célèbres, vous n'avez pas de ressources à gérer et vous vous retrouvez en mauvaise posture. Là, je n'ai plus qu'à faire ma prière.



■ **SALES RONDEURS** Ces laines sont en train de manger mes champs de blé ! C'est l'occasion pour mes archers de s'entraîner sur cible mobile.

vite, et puis surtout vous pourrez augmenter les impôts, histoire de remplir vos coffres pour lever des armées (l'or est le nerf de la guerre, comme toujours).

Le bon créneau

Car bientôt viendront les heures sombres. L'ennemi vous harcèlera et cherchera la faille dans vos murailles : c'est-à-dire que l'intelligence artificielle va VRAIMENT chercher la faille dans vos défenses. Si vous avez le malheur d'avoir laissé un petit trou quelque part, même un tout petit, pat c'est l'invasion assurée. La perspective des décors est à cet égard souvent trompeuse, et même si vous pivotez autour du château (4 angles de vue) ou si vous rendez les reliefs invisibles, vous n'êtes pas à l'abri d'une faille. Donc ne lésinez pas sur les défenses : remparts, chemins de ronde, créneaux renforcés, tourelles, escaliers

pour accéder aux tourelles, doutes, pleux, tours armées de balistes ou de mangonneux, mécaniciens avec de l'huile bouillante, archers et arbalétriers en place... et quelques

drapeaux pour intimider l'ennemi. Des dizaines d'éléments permettent de personnaliser ses constructions.

Allez-y carrément, parce que l'autre en face n'est généralement pas un rigolo non plus. Il va vous tomber dessus avec ses béliers, ses catapultes, ses trébuchets et ses tours de siège énormes.

Il cherchera à saper vos tours avec ses tunneliers ou les prendre d'assaut avec ses porteurs d'échelle et dès qu'une entrée sera aménagée, il se ruera à l'intérieur et massacrera tout le monde ! Tout ce que je vous souhaite si vous en arrivez là, c'est d'avoir la même force de frappe en garnison derrière vos remparts.

Bref, on s'y croirait. Si on ajoute le mode Multijoueur à B maximum et l'éditeur de cartes facile d'emploi, on obtient ma foi un jeu étonnant, bien réalisé et original, que les amateurs de Moyen Âge vont adorer ! ■

- Noël Chanat



■ **PRENEZ UN SIÈGE** À la 12^e mission, il faut collecter 6 000 pièces d'or tout en résistant à l'ennemi, ça commence à devenir dur et ça n'est que le début !

OPINION



LUC-SANTIAGO

Pour ceux qui sont nés trop tard et qui regrettent le vie de château, voilà Stronghold ! La reconstitution est minutieuse, tellement d'ailleurs, que l'on est vite béat devant ses petites gens, vacants à leurs occupations. On l'est nettement moins lorsqu'on se fait assiéger, mais comme cette partie du jeu est dantesque et aussi formidable que le reste, on stresse dans la joie (fort, non ?). Bref, non seulement ce jeu est la seule simulation de château fort mais en plus, c'est une réussite !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- **MINIMUM** : Pentium III - 400 MHz - 64 Mo
- **RECOMMANDÉ** : Pentium III - 500 MHz - 128 Mo
- **RECOMMANDÉ** : Dual Core - PIII-500 MHz - 256 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ✓
- Direct 3D ✗
- 3ds ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (5B Live) ✓
- Only Surround/Cat5 ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- **NUMÉRIQUE MAXIMUM DE JOUEURS**
PC/SSA, 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- **CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✓
- **CONNEXION MINIMUM** 56 kbps

Le verdict

COMPARATIF

■ STRONGHOLD

L'aspect médiéval et le système de jeu sont bien réalisés. Toutefois il arrive que le jeu comporte deux campagnes distinctes. On a l'impression d'être dans un monde à la fois médiéval et moderne.

■ STARTOPIA

Gameplay personnel et très intéressant. Des éléments et des idées dans le scénario rendent des éléments à retenir.

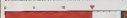
■ ZEUS : POSÉDON

Un jeu plus ou moins médiéval qui comporte une partie de stratégie et quelques combats.

Stronghold

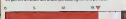
GRAPHISMES

■ Ce jeu offre la possibilité de jouer dans Stronghold et c'est la meilleure des raisons et le seul jeu de stratégie qui offre la possibilité de jouer dans Stronghold.



AUDIO

■ Le musique est excellente. Le plus intéressant est de pouvoir jouer dans les deux langues. Les langages sont également très bons.



MULTIJOUEUR

■ Jusqu'à 8 joueurs simultanés en réseau local. Il y a que peu de choses disponibles mais il est possible de jouer dans les deux langues.



POUR

■ C'est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

CONTRE

■ Certains graphismes sont un peu datés. Les langages sont également très bons.

EN DEUX MOTS...

Stronghold est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

Stronghold est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

Stronghold est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

Stronghold est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

Stronghold est un jeu très intéressant, bien réalisé, avec une musique et des effets sonores très bons. Le scénario est très intéressant et le jeu est très amusant.

Mairie Christmas

Monopoly Tycoon | Une simulation de jeu de plateau qui se prend pour Sim City !

Pour info

■ **EDITEUR** Infogrames ■ **DÉVELOPPEUR** Deep Red ■ **GENRE** Gestion ■ **JOUABLES** 1 à 6 joueurs ■ **PUBLIC** tout public ■ **PRIX** 200 F (30 €) env.

Nombreux sont les jeux de société qui ont donné lieu à des jeux vidéo bien nuls. Aussi n'est-on pas trop rassuré de voir débarquer Monopoly Tycoon. Or, dans Monopoly Tycoon, il y a certes « Monopoly » mais il y a aussi « Tycoon ». Et c'est ce Tycoon qui fait toute la différence...

Tout en chiffres

- 70 ans de jeu
- 40 types d'industries
- 3 niveaux de difficulté

Versions testées

- version finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.monopolytycoon.com

Tycoon n'est pas une sorte de riz basmati ni une variété de thé chinois. Ce n'est pas non plus une reprise anglaise de Starmania où Cindy Lauper beuglerait que « Ze weurld is stoonne ». Rien de tout ça.

Tycoon (qui signifie « magnat », est censé être le mot qui vous rappelle au bon souvenir de RollerCoaster Tycoon, un jeu de gestion de parc d'attractions qui a caracolé en tête des ventes pendant près de deux ans aux États-Unis. Or, il ne suffit pas de faire un Machin Tycoon pour que les joueurs se ruent dessus. Après avoir longtemps hésité entre faire un Scrabble Tycoon, un Puzzle Tycoon ou un 421 Tycoon, les gars de Deep Red se sont donc dit qu'il valait mieux se payer le nom du jeu de société le plus vendu au monde : le Monopoly. Et cette audace marketing a un double avantage : en plus d'apporter une valeur ajoutée, elle offre un retour aux sources car, mine de rien, le Monopoly avec ses billets et ses hôtels est en fait le père des jeux de gestion. Monopoly Tycoon est

Tout est en 3D et la ville peut être inspectée sous tous les angles.



■ **EN KIT** Les bâtiments se montent tout seuls avec de jolis échafaudages. Ils sont généralement construits en quelques secondes, ce qui garantit la rapidité du jeu.

donc un jeu de gestion directement inspiré du Monopoly (Note de Seb : tu aurais pu commencer par là, non ?). Toutefois, si le but de la partie, la charte graphique et le système des rues sont là pour évoquer ce merveilleux jeu d'événement à la barbarie capitaliste, c'est plus à Sim City qu'on pense en jouant.

Sim Monopoly m'était conté

Le principe a beau être en effet de coloniser petit à petit toutes les rues d'une ville pour s'enrichir aux dépens de l'adversaire, tout le gameplay tourne néanmoins autour de la construction et la gestion de

bâtiments, comme c'est le cas chez le bon vieux Sim (pas l'acteur, le jeu).

N'allez pourtant pas penser que Monopoly Tycoon est un simple clone car le jeu est original sur bien des points. D'abord, tout est en 3D et la ville peut être inspectée sous tous les angles cependant que les Sims... heu... les citadins vaquent à leurs occupations. Les voitures circulent, les piétons piétonnent et cela de jour comme de nuit car - autre innovation - le jeu gère le cycle jour-nuit. Or, cela a son importance car, pour gagner de l'argent, il faudra satisfaire les besoins de ceux qui veulent des magasins pour occuper leurs journées et des dancings pour



■ **RETOUR VERS LE FUTUR**
Le jeu commence dans les années 30 et s'achève de nos jours.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 5, 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III-300 MHz / 128 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III-400 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3ds
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (Direct)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 6
- PC SEUL, 1 - LAN 4 - INTERNET 6
- CD RECHARGER PAR JOUEUR
- CONNEXION MODÈME : 56 kbps



se défendre après le coucher du soleil. Ces besoins seront d'ailleurs différents en fonction des époques comme des quartiers car il est évident qu'en 1930, le bourge de la rue de la Paix n'a pas les mêmes besoins que le jeune étudiant de Belleville en 68. Il faudra donc être à l'écoute de ce petit monde et gérer aussi bien l'urbanisme que l'économie via une interface qui limite dans la mesure du possible les graphiques barbares.

De l'espace et du temps

Mais là où le jeu devient plus inédit qu'un Sim Truc, c'est qu'il vous met face à des concurrents dans une sorte de gagne-terrain. On loue une rue au départ, puis on l'achète et à force de patience, on finit par pouvoir racheter les terrains de l'adversaire qui doit alors choisir : payer des charges exorbitantes pour louer l'emplacement ou se faire exproprier. On retrouve bien là la

Le jeu vous mettra face à des concurrents dans une sorte de gagne-terrain.

dimension sadique du Monopoly. Bref, ce sont autant de détails qui permettent à Monopoly Tycoon de tirer son épingle du jeu. Quant aux défauts, il sont habituels pour ce type de jeu : d'abord, s'il est passé la phase de découverte, l'action devient assez répétitive. Ensuite, même si les graphismes sont mignons, le tout manque tout de même d'humour face à un Theme Hospital ou un Dungeon Keeper. Enfin, j'ai toujours pensé que le Monopoly, comme le poker, n'était intéressant que si l'on trichait. Or, là, on fait du business propre et l'on ne peut même pas piquer des gros billets orange de 50 000 dans la banque pendant que les autres sont partis vider le cendrier. Et puis, où est passée la jubilation de voir un joueur tirer une carte Chance pour aller en prison sans passer par la case départ et sans toucher 20 000 francs ? Enfin, rien de bien grave et c'est tant mieux !

- Arnaud Cuff

Le verdict

Monopoly Tycoon

COMPARATIF

1. STARTROPIA

Le jeu de gestion tout en 3D pleins d'humour et parcourable. Son univers SF est l'occasion de bien l'apprécier.

2. ZEUS : POSÉIDON

Le jeu de gestion tout en 3D pleins d'humour et parcourable. Son univers SF est l'occasion de bien l'apprécier.

3. MONOPOLY TYCOON

Le jeu de gestion tout en 3D pleins d'humour et parcourable. Son univers SF est l'occasion de bien l'apprécier.

4. THEME PARK WORLD

Le jeu de gestion tout en 3D pleins d'humour et parcourable. Son univers SF est l'occasion de bien l'apprécier.

GRAPHISMES

De la 3D toute moderne avec des 3D très efficaces pour descriptifs et des 3D très belles et très rapides. J'ai dit dit que c'était mignon ?



AUDIO

Les musiques sont dans l'ambiance et les voix sont en 3D pour plus de réalisme.



MULTIJOUEUR

Le jeu dans le même espace, en direct, et les joueurs peuvent se voir et se parler.



POUR : Plus mal en termes de jeu, on peut en dire de gestion à la Sim, avec un peu de stratégie qui rend le jeu.

CONTRE : C'est plutôt un jeu de gestion à la Sim, avec un peu de stratégie qui rend le jeu.

EN DEUX MOTS...

Les bons jeux de gestion n'étaient pas si courants. Monopoly Tycoon sera un excellent palladium pour ceux qui attendent le prochain Sim City.

15/20

X-Com Enforcer

ÉDITEUR : Infogrames ■ DÉVELOPPEUR : Hunt Valley ■ GENRE : action ■ PRIX : 350 F (33 €) env.



■ **ÇA BOSS DUR :** Un boss, un stade de football américain... Hommage à Duke ?

Comme Project Eden le mois dernier, X-Com Enforcer est un jeu intéressant en Solo. Munitions éliminées, vies infinies, objectifs strictement identiques d'une mission à l'autre (éliminer des bases, sauver des otages, trouver le téléporteur et recommencer), la liste des défauts est longue. Les fans des X-Com vont avoir une attaque tandis que ceux qui ne connaissent pas la franchise ne seront pas tentés de la découvrir. Un beau jeu malgré le superbe moteur d'Unreal.

08
20

D.L.R.

TESTS EXPRESS

Kohan : Immortal Sovereign

ÉDITEUR : Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR : TimeGate ■ GENRE : stratégie ■ PRIX : 300 F (44 €) env.



■ **PAS BÊTE :** L'organisation en compagnies des unités est une bonne idée.

En découvrant Kohan, on comprend mal l'enthousiasme de la presse américaine à son égard. Certes, ce jeu de stratégie est bourré de bonnes idées, comme la façon originale de composer les troupes en « compagnies » selon leurs caractéristiques, ce qui permet d'utiliser de vraies tactiques. En revanche, l'IA est très faible en mode Campagne et le jeu (une sorte de Heroes of Might and Magic en temps réel) échoue dans la création d'une atmosphère et de personnages marquants. Un jeu bâclé qui aura du mal à se faire une place au milieu des poids lourds qui arrivent.

12
20

R.G.

Fast and furious

New York Race | Courses survitaminées pour pilotes intrépides.

Pour info

■ Éditeur: Wasadoo Editions ■ Développeur: Kalisto ■ Genre: course futuriste ■ Joueurs: 2 à 8 ■ Public: tout public ■ Prix: 350 F (\$34) env.

Kalisto et Gaumont remettent le couvert pour une nouvelle adaptation du film *Le Cinquième Élément*. Holà, pas le peine de paniquer, cette fois-ci le jeu est très réussi ! Il va effectivement à l'essentiel en se résumant à des courses inspirées de la scène culte du film. En voiture !

À première vue, *New York Race* ressemble à un jeu de course comme les autres. Un rapide inventaire permet de se rendre compte que les modes sont très classiques et que les circuits et les véhicules se débloquent au fur et à mesure des victoires, comme souvent dans ce genre de jeu. Seul le mode Kalin dénote un peu, même si on l'a déjà croisé dans d'autres titres : le coup du dernier qui se tait éliminer régulièrement jusqu'à

Tout en chiffres

- 25 véhicules
- 12 circuits
- 4 armes
- 4 quartiers

Versions testées

- 374 français
- Dups d'affichage avec les GeForce

Adresse Internet

www.kalisto.fr

On trépigne, on hurle, on souffre pour avancer dans ce jeu tellement il est difficile !



■ **MAL VU** Une seule vue externe et pas de cockpit, seul dans les mouss : carton rouge ! Un gros oubli vraiment regrettable.



■ **VERTIGO** La profondeur d'affichage est correcte mais ne peut pas être réglée.

ce que la course s'achève par un duel n'est pas nouveau, mais fait toujours plaisir. Même les armes répondent présentes ! Bon, il n'y en a que quatre mais du coup elles sont bien équilibrées.

C'est donc confiant que l'on prend le pad en main, un petit sourire narquois aux lèvres, avec l'air du testeur expérimenté qui va piler ses concurrents. Pas de chance, *New York Race* réserve une grosse surprise qu'on découvre à la dernière minute, juste avant un crash lamentable.

Big badaboum !

Il suffit de piquer du nez avec sa voiture, par exemple pour éviter un pont, pour découvrir le cadeau empoisonné laissé à l'intention du testeur trop confiant par des développeurs qu'on imagine un brin sadiques. La voiture se cabre, prend



■ **SUPER TURBO** Réussir un départ canon est loin d'être évident. Il faut un bon timing ! Attention, l'ordinateur réussit toujours ses départs...



■ NOUVEAU RAYONNEMENT Pour anticiper, rien de tel que de jolies flèches vertes. Les traînées, les autres servent aussi à éliminer les concurrents !

de la vitesse brusquement dans un hurlement de plus en plus strident, le HUD bondit en avant tandis que le joueur paniqué redresse tant bien que mal et heurte toutes les parois à cause d'une vitesse brusquement démultipliée (300, 400 km/h, je ne suis plus bien...).

En taxi Simone !

Ah ça, il faut reconnaître que la première fois, l'effet surprend. Mieux vaut ne pas se laisser démonter vu que les piqués sont indispensables pour gagner. C'est en plongeant sur un adversaire que l'on peut le dépasser, lui pliquer un bonus sous le nez ou éviter de justesse un projectile enflammé. Évidemment, comme le piqué se déclenche dès

qu'on plonge, maîtriser cette subtilité demande pas mal d'entraînement. Éviter un pont à la dernière minute en plongeant dessous fait aussitôt prendre de la vitesse et corse la difficulté, ce qui donne une nouvelle suée immédiate au joueur qui se croyait tiré d'affaire après avoir esquivé de justesse la collision.

New York Race est un jeu hyper rapide qui met les nerfs à rude épreuve.

Quand on sait que sans turbo et sans piqué le jeu est déjà très rapide, cette petite particularité prend tout son sens. New York Race est un jeu hyper rapide qui met les nerfs à rude épreuve. Les circuits sont drôlement bien fichus et tirent parti au maximum de cette possibilité en offrant à chaque fois au moins trois itinéraires : le vol en

Un bon élément

Quatre bonus, c'est peu. On aurait bien aimé des déclencheurs des quatre éléments voire davantage de bonus, pas forcément inspirés du film. En voici donc trois, sur les quatre disponibles.

Le feu



La mêlée à tête chercheuse est l'arme la plus puissante du jeu. Elle touche presque toujours sa cible et aveugle les autres, notamment en Multi-joueurs. Très utile pour détruire une bulle d'eau placée dans un couloir. La boule de feu est le couteau suisse du jeu !

La terre



Très utile quand le bougier est au plus bas, le bonus de la Terre permet de profiter d'une protection temporaire. Mais ce bonus souffre d'un défaut : il est tellement visible qu'il attire forcément le regard et les projectiles. Indispensable malgré tout.

L'eau



La bulle d'eau permet de ralentir à coup sûr un poursuivant. En cas de lock, quand une sirène stridente retentit, il permet aussi de détruire une mêlée à tête chercheuse, l'eau annulant le feu. Il faut quand même avoir de sacrés réflexes pour réussir la manœuvre !



■ CHAUD ! Le mâtérilte permet de locher les ennemis. En ligne droite, carton essai !



■ **BON TEMPO** Arriver à choper les bonus placés sur les trains est loin d'être évident. Tout est une question de précision !

rase-mottes, en hauteur ou une combinaison des deux. Inutile de faire durer le suspense plus longtemps, il est impossible de gagner en stagnant à la même hauteur. Tout a été pensé au contraire pour inciter le joueur à se faire peur en plquant régulièrement, que ce soit pour choper un traître de bonus vicieusement planqué ou pour récupérer de l'énergie en traversant des anneaux. L'illusion de liberté est toutefois appréciable vu qu'il faut du temps pour trouver l'itinéraire parfait permettant de prendre de la vitesse aux bons endroits.

Mine de rien, c'est la toute première fois qu'un jeu de course réclame une once de réflexion et ne se limite pas à chercher des raccourcis. L'équipe de Kallisto a vraiment assuré sur les circuits, surtout que les ambiances sont

OPINION



DAVID

Alors là, New York Race va vous en faire baver ! Ceux qui finissent tous leurs jeux en un après-midi (hein Fred ?) en auront largement pour leur argent. Les autres, ceux qui n'ont pas le courage de persévérer, le jetteront par contre après quelques tours de piste. C'est ce qui prive New York Race d'une meilleure note. Petites notes s'abstenir !



■ **PERDU** Heux vaut bien connaître les circuits pour savoir où aller !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium III-450 MHz à 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III-450 MHz à 128 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III-750 MHz à 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ☒
- Direct 3D ☒
- Jdks ☒
- OpenGL ☒

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive) ☒
- Dolby Surround/Digital ☒

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 2
- PC SEUL / LAN / INTERNET / B ☒
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ☒
- CONNEXION MINIMUM : 33,6 kbps

Le verdict

COMPARATIF

■ NEW YORK RACE

Se débrouille le mieux à l'entrée ou au départ des virages. Sans le rapide New York Race est un excellent titre de course qui méritait le podium de champion ou même la deuxième place.

■ CRIMSON SKIES

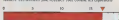
Des circuits aériens beaux et variés, un superbe mode Multijoueur, une belle réalisation : ce fut un hit !

■ F-1 RACING 2 : EDGE OF CHAOS

Des circuits aériens, des circuits de course, des concepts multijoueurs, mais des faibles ventes. Ça ne brève un peu plus de 100 000 exemplaires, mais l'achat est très intéressant.

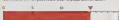
GRAPHISMES

■ Les textures sont amples, colorées, de bons effets de lumière. Les textures sont rapides tout comme les couleurs.



AUDIO

■ Les musiques sont assez agréables, le son est bon. Les effets de son sont bons. Le son est bon.



MULTIJOUER

■ 4 joueurs. New York Race est plutôt sympa. Remarque qu'on ne peut pas jouer les deux joueurs seuls.



New York Race

POUR : Un jeu de course adaptatif, des circuits, des courses bien pensées. Le spectre de jeu est intéressant à la fois et à la fois.

CONTRE : Le jeu est trop dur et se joue avec un joystick. Le jeu est trop dur et se joue avec un joystick.

EN DEUX MOTS...

A condition de ne pas jeter l'éponge devant la difficulté. New York Race est un jeu de course qui se joue avec un joystick. Le jeu est trop dur et se joue avec un joystick.

16/20

Apprenti sorcier

Magic & Mayhem : The Art of Magic | Jeu de rôle simple pour débutants.

Pour info

■ ÉDITEUR Virgin Interactive ■ DÉVELOPPEUR Climax Entertainment ■ GENRE Jeu de rôle ■ JOUEURS 1 à 6 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 350 F (53 €) env.



■ **ALLUMER LE FEU** Bonne nouvelle ! J'ai enfin trouvé le mage assenti du niveau. Petit problème : là, c'est lui qui m'a repéré le premier !

Tout en chiffres

- 22 sorts
- 30 niveaux
- 22 créatures à invoquer
- 18 ingrédients

Versions testées

- Américain
- Aucun bug constaté

Adresse Internet

<http://www.bethsoft.com/magic.html>

Rôlistes avertis et avides de challenges sérieux, passez votre chemin ! Cette suite d'Arcanes est effectivement réservée aux novices, voire aux tout-petits. À mi-chemin entra Technomag et Haxplore, The Art of Magic se veut initiateur : tentative réussie ?

Ce sont les Anglais qui ont réalisé cet Art of Magic : après la fermeture de Cherybdis, studio qui ne restera pas dans les annales (à l'origine d'Arcanes), c'est Climax Entertainment qui s'est gentiment dévoué. La première caractéristique



■ **DUMB & DUMBER** Ces deux trolls ne réagissent pas à mes boules de feu. Tant mieux, je vais pouvoir les dégommer de loin sans danger.

de The Art of Magic est justement de rappeler Arcanes. Les développeurs ont beau noyer le poisson en passant à la 3D et en se situant le premier opus cinq cents ans auparavant, il s'agit bien de la même famille. La preuve : on incarne toujours un magicien qui collectionne les sorts, les herbes magiques et les ennuis avec une persévérance qui

force l'admiration. Le brave Aurax va de surprise en surprise en découvrant ses modestes pouvoirs avant que son village ne soit ravagé, comme dans toute histoire dépourvue d'imaginaire. Révisez votre Summoner si vous ne me croyez pas.

Magie à gogo...

Le scénario est un peu niais, mais il sert surtout de prétexte à enchaîner des combats magiques dantesques. Et là, au moins, le passage à la 3D est justifié. Les missiles magiques ressemblent à du Deep Impact en temps réel (il faut voir la traînée de fumée derrière la boule de feu pour le croire !) et on peut invoquer des tonnes de créatures ! Le reste est commun, avec des textures certes sommaires, mais au moins très rapides à charger. Le moteur 3D rappelle le

Abracadabra !

Allez les enfants ! En attendant Harry Potter, le filin, puis Harry Potter, les jeux, Art of Magic va vous permettre de vous défouler avec quelques jolis sorts. Attention : vous êtes, soyez sages, nous, on va aller voir Le Seigneur des anneaux...

Missile magique



Un des sorts les plus bluffants du jeu en ce qui concerne les graphismes : le missile magique non seulement c'est beau, avec des effets de fumée tout droit sortis d'une démo technologique de Nvidia, mais en plus, c'est efficace. Pas besoin de viser, grâce à l'effet de zone qui éradique tout, y compris les arbres !

Régénération



À force d'envoyer des sorts à tout-va, voilà ce qui arrive : on se retrouve sans mana. Comme les autels qui permettent de se régénérer sont plutôt mal fréquentés, mieux vaut en avoir en réserve pour faire le ménage. Les invocateurs sont également très utiles pour garder l'endurance entre deux courses.

Invocation



Histoire d'occuper les ennemis pendant qu'on les réchauffe de loin avec des boules de feu, non de toi que quelques invocations. Ces coups permettent aussi de reconnaître le terrain ou de garder une zone, voire un personnage non joueur. Leur résistance est maigre tout très faible. De la pure chair à canon !



■ **DARKSTONE** En vue haute, le breffard de guerre fait penser au vieux hit de Delphine.



■ **SOMMAIRE** La répartition des points d'expérience va très vite !

vénérable Darkstone, ce qui aujourd'hui m'est plus trop flatteur. On déplorera juste que les créatures invoquées manquent un peu de détail, sans doute à cause de leurs arêtes polygonales trop visibles. Ça passe très bien pour les squelettes, mais les dragons féneliques ne sont pas assez spectaculaires.

... mais défauts il y en a

Ces quelques griefs ne suffiraient pas pour faire de The Art of Magic un répulsif pour accrocs du jeu de rôle. Le problème, c'est que d'autres tares interviennent,



■ **INTERFACETTE** Les héros jouent à vue d'œil, mais les actions de la magie sont maladroites. Les ennemis ne sont pas très clairs.

à commencer par sa difficulté. Il faut fuir beaucoup de combats au début, faute d'avoir assez de mana. Comme les déplacements sont très lents, l'exercice est

On incarne un magicien qui collectionne les sorts, les herbes magiques et les ennemis.

souvent périlleux, façon un peu malheureux de rendre le jeu stressant. L'autre gros défaut de ce titre, c'est sa linéarité (mais au moins, le public profane ne sera pas perdu). En plus, la carte qui permet de se déplacer de zone en zone rappelle les jeux PlayStation : ça risque d'en énerver certains ! La répartition des points d'expérience est quant à elle terriblement basique et donne au jeu, malgré sa difficulté rebutante, un côté enfantin.

The Art of Magic est finalement correct pour qui veut s'initier en douceur aux jeux de rôle, même s'il vaut mieux plonger dans un bon Baldur's Gate directement, quitte à souffrir un peu au début. Voilà tout à fait le type de jeu que l'on place sur la petite étagère des enfants, juste entre Adilboud'Chou à la mer et Panique à Mickeyville ! ■

— David Le Roux



■ **LOUP Y ES-TU ?** Rien de tel qu'une petite meute de loups pour se régénérer tranquillement sans avoir à batailler avec la racaille.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ **MÉMOIRE** 16 Mo
■ **RECOMMANDÉ** 32 Mo
■ **RECOMMANDÉ** 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle
■ Direct 3D
■ 32 bits
■ OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive)
■ Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUER

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL : 1 • LAN : 4 • INTERNET : 4
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR
■ CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps

Le verdict Magic & Mayhem : The Art of Magic

COMPARATIF

■ BALDUR'S GATE II

Avec son éditeur The Art of Magic, Baldur's Gate II est le meilleur jeu de rôle que l'on ait jamais eu. C'est le type de jeu que l'on place sur la petite étagère des enfants, juste entre Adilboud'Chou à la mer et Panique à Mickeyville ! ■

■ ASCANSUM

Comme tout le monde le sait, Ascansum est le meilleur jeu de rôle que l'on ait jamais eu. C'est le type de jeu que l'on place sur la petite étagère des enfants, juste entre Adilboud'Chou à la mer et Panique à Mickeyville ! ■

■ ART OF MAGIC

The Art of Magic est le meilleur jeu de rôle que l'on ait jamais eu. C'est le type de jeu que l'on place sur la petite étagère des enfants, juste entre Adilboud'Chou à la mer et Panique à Mickeyville ! ■

GRAPHISMES

■ Les graphismes sont assez bons, mais les textures sont un peu floues. Les personnages sont assez bien rendus, mais les décors sont un peu plats.

0 50 100 120

AUDIO

■ Les dialogues sont assez bons, mais les musiques sont un peu répétitives. Les effets sonores sont assez bons, mais les voix sont un peu faibles.

0 50 100 120

MULTIJOUEUR

■ Le jeu est jouable en solo, mais le multijoueur est un peu limité. Les combats sont assez bons, mais les dialogues sont un peu faibles.

0 50 100 120

POUR

■ Les joueurs de The Art of Magic ont besoin d'un jeu de rôle qui leur donne le goût du jeu. Les joueurs de The Art of Magic ont besoin d'un jeu de rôle qui leur donne le goût du jeu.

EN DEUX MOTS...

À réserver aux profanes qui redoutent la complexité des vrais jeux de rôle. Soit, mais ce n'est pas le genre de jeu que l'on place sur la petite étagère des enfants, juste entre Adilboud'Chou à la mer et Panique à Mickeyville ! ■

11/20

Retour de volée

Tennis Masters Series | Prenez part à un prestigieux tournoi et remportez la coupe

Pour info

■ ÉDITEUR Microids ■ DÉVELOPPEUR Tennis Properties Ltd ■ GENRE simulation de tennis ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 30,9 € (MS €) en

Tout en chiffres

- plus de 500 animations
- 71 joueurs d'élite
- 9 tours

Versions testées

- version finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet

www.microids.com/tennis/tennismasters.html



Alors que les consoleux s'éciaient sur l'excellent Virtua Tennis, il faut bien admettre que sur PC, on préfère se mettre le pad derrière l'oreille plutôt que de se taper le médiocre Roland Garros 2001. Une situation bien propice à l'arrivée d'un nouveau challenger finalement...

Bon, c'est vrai qu'à première vue, Tennis Masters Series n'a rien de très vaillant comme challenger. Après une intro poussive, le menu qui vous accueille fleurit bon le jeu vidéo des années 80, style Amiga. La faute en revient aux musiques qui, dans le genre « rock pour véliplanistes », sont bien

égoïstes. Mais ce côté vieillot est aussi relayé par le peu de choix disponibles : pas d'entraînement, ni de tournoi personnalisable. On a juste droit à trois modes de jeu : Match, Saison ou Multijoueur. Ce minimalisme permet certes à l'interface d'être claire mais, face à la foule d'options propre aux jeux EA Sports, Tennis Masters Series fait bien pâle figure.

Old school

Et le lancement d'un match confirme cette pauvreté. Vous avez beau avoir le choix entre trois moments de la journée pour affronter 71 concurrents sur 9 terrains différents, il n'en reste pas moins que vous ne pourrez jouer que sur synthétique, ciment ou terre battue. Donc, soit les développeurs



■ **THAI TENNIS** Les smashes à reculons mettent parfois les joueurs dans des positions assez étranges. Mais rassurez-vous, aussi inconfortable soient-elles, les joueurs retombent toujours sur leurs pattes !



■ **EXTENSION** Les joueurs n'hésitent pas à plonger pour intercepter les balles.



■ **DAVARDAGES BRANCHÉS** « Ringerde la requête mauve fluo qui brille dans le noir, le vert est beaucoup plus tendance... »

ont planté le gazon trop tard pour qu'il soit prêt à la sortie du jeu, soit ils ont voulu se limiter au seul tournoi dont ils avaient le licence. En tout cas, ne cherchez pas Roland Garros, Wimbledon ou vos stars préférées : Agassi et Kuerten ont très sportivement cédé la place à d'illustres inconnus. Quant aux filles, elles répondent purement et simplement aux abonnés absents, ce qui m'amène à penser deux choses : d'abord, que la parité commence par soi-même, ensuite que Microldis aurait mieux fait d'investir dans le développement d'options supplémentaires plutôt que dans une licence au prestige discutable.

La licence maudite

Ah, alors avec tous ces défauts, pourquoi 15 ? » s'interrogeront ceux qui commencent la lecture d'un test par le note. Tout simplement parce que le plus important dans le tennis, c'est le tennis et que de ce côté-là, on est servi. Au niveau de la réalisation d'abord, même si les spectateurs en 2D et les visages livrés des joueurs empêchent de crier au miracle graphique, les

Ne cherchez pas Roland Garros ni vos stars préférées : Agassi et Kuerten ont cédé la place à des inconnus.

■ **MORT CLINIQUE** Ne comptez pas sur le public tout plat pour faire le jeu. Il est composé de silhouettes en 2D innestées, sans doute pour ne pas ralentir le jeu avec trop de sprites.

animations sont très bien réalisées. Ici, on voit un joueur manquer de perdre l'équilibre parce qu'il smashe en reculant, là, on ralentit à la Matrix souligne le plongeon réalisé pour saisir une balle à la volée. Bref, on y croit et ce réalisme excuse bien des choses.

Mais là où Tennis Master Series finit de convaincre, c'est sur le gameplay. Loin de Roland Garros 2001, le jeu offre une

simulation crédible, privilégiant un tennis d'attaque de type service-volée. Quatre touches suffisent pour couvrir l'éventail des coups, du gros coup droit à l'amortie, du lift au lob : de quoi varier les plaisirs... D'autant qu'en face, l'ordinateur ne se gêne pas !

Si les surfaces sont très semblables, les adversaires adoptent en effet des techniques différentes en fonction de leurs points forts. L'intelligence artificielle est en outre assez réactive et si vous anticipez trop ou ne veillez pas à monter au filet à temps, elle saura vous prendre à contre-pied dans le premier cas ou vous lobber dans le second. Le seul reproche à faire de ce point de vue est la rareté des fautes : dur de mettre la balle dehors, même en le voulant. Les aces sont également trop rares mais ces petits détails n'entachent pas la bonne impression d'ensemble. En simple comme en double, les sensations sont là.

■ **Arnaud Cuelf**



■ **FLYING TENNIS** Tennis masters Series n'a pas sacrifié le spectacle sur l'auth de la simulation... Tant mieux !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium III 333 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium III 400 MHz / 128 Mo
- RECOMMANDÉ pour PC : Athlon 700 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Animation Isoglide
- Direct 3D
- 3dfx
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- SAA (SBLive!)
- Dolby Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
- PC SEUL 4 - LAN 4 - INTERNET 2
- CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM

Le verdict

COMPARATIF

■ TENNIS MASTERS SERIES

Crédité de 104 défauts, c'est le meilleur jeu de tennis technique sur PC. La bonne animation des joueurs et l'excitante possibilité de jouer à deux joueurs.

■ ROLAND GARROS 2001

Officiellement, puisque Tennis Masters Series ne permet pas de jouer le tournoi de Roland Garros, le prodige de la titre est conservé malgré une réalisation pas terrible.

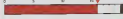
■ GREAT COURTS 3

Même si, il ne fait aucun doute que le jeu de Roland Garros 2001 est le meilleur jeu de tennis technique sur PC, il est le meilleur jeu de tennis technique sur PC.

Tennis Masters Series

GRAPHISMES

Les sprites dans et autour des joueurs de regarder juste les spectateurs en 2D et le manque d'animation des joueurs.



10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

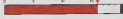
10

10

10

AUDIO

Les effets sonores sont corrects mais les musiques sont indigestes et répétitives. Tennis Masters Series a une ambiance de court-tennis.



10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

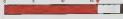
10

10

10

MULTIJOUEUR

Il y a sur le même serveur de LAN à 2 ou 4 joueurs, c'est très bien.



10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

POUR

Il est d'une simplicité de jeu et d'une qualité de jeu de tennis Masters Series propose une simulation réaliste et satisfaisante.

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

CONTRE

Le jeu ne permet pas d'exploiter le service et manque un peu de réalisme dans les animations des joueurs.

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

EN DEUX MOTS...

Malgré tous ses défauts, Tennis Masters Series a tout bon dans l'essentiel. Le jeu s'impose donc logiquement comme la nouvelle référence du genre sur PC.

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

15/20

Le monde est foot !

L'Entraîneur 2001/2002 | Reprenez du service sur les bancs de touche du monde.

Pour info

■ **EDITEUR** Eidos ■ **DEVELOPPEUR** Sports Interactive ■ **GENRE** gestion ■ **JOUEURS** 1 à 6 ■ **PUBLIC** 12 ans et + ■ **PRIX** 350 F (54 €) env.

Tout en chiffres

- 100 000 joueurs et entraîneurs
- 26 championnats
- 1 nouvelle saison

Version testée

- version finale
- aucun bug constaté

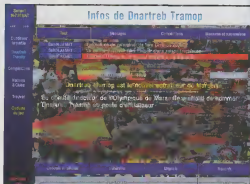
Adresse Internet

www.eidos.france.fr

Un entraîneur qui dure aussi longtemps, c'est rare dans le milieu du foot et ça l'est aussi en ce qui concerne les jeux vidéo. Il faut avouer que le premier Entraîneur possédait de sérieuses qualités que ses successeurs n'ont cessé de bonifier. Qu'en est-il de la version 2001/2002 ?

À première vue, il n'y a pas de grands bouleversements. Effectivement, tous les entraîneurs vous le diront, on ne change pas une équipe qui gagne. L'Entraîneur 2001/2002 reste donc un jeu de management réaliste et sérieux, comme son prédécesseur, amateurs de mondes oniriques passez votre chemin !

L'Entraîneur continue donc de s'appuyer sur une base de données augmentée, puisqu'elle intègre les caractéristiques et l'historique de plus de 100 000 joueurs et entraîneurs de football, ça commence à faire du monde dans le stade. Pas mal, surtout en considérant la version précédente qui n'en possédait que 50 000. Ces 100 000 joueurs et entraîneurs sont répartis au sein de 26 championnats. Il y en a d'ailleurs pour tous les goûts puisqu'en plus des grandes équipes des championnats



■ **TAPE DANS L'OMBRE** Réfléchissez bien avant de devenir l'entraîneur de l'O.M. : ça porte généralement malheur et les conséquences sont assez désastreuses.

européens et sud-américains, il est aussi possible d'entraîner une équipe américaine ou australienne (il y a presque 117 pages de clubs).

Règles du jeu

L'aspect réglementation a, quant à lui, été remis au goût du jour pour rafraîchir le tout et faire un peu moins has been. L'interface a évolué en douceur et reste un modèle de fonctionnalité, malgré l'intégration de nouvelles commandes.

On remarquera notamment la présence de filtres, bien utiles pour faire face à l'avalanche d'informations qui risque de submerger le nouvel entraîneur. Ainsi, pour la prise en main de l'équipe du Szczekowianka Jaworzno, 2^e division polonoise, un rapide classement des joueurs par valeur et par secteur d'activité permet de se faire une idée de la composition de l'équipe de départ. En cas de doute entre deux joueurs, il existe désormais un système de comparaison automatique afin d'effectuer le bon choix rapidement entre un Adrian Mrowiec et un Jacek Dobrowolski. La prise en main

Le jeu comprend toutes les statistiques concernant 100 000 joueurs et entraîneurs !



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM (32 bits) P133 MHz / 32 Mo
- RECOMMANDÉ (32 bits) P233 MHz / 64 Mo
- RECOMMANDÉ (64 bits) P300 MHz / 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

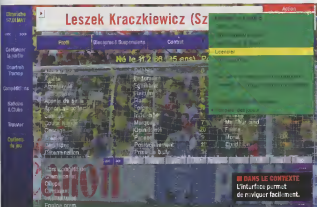
- Accélération logicielle ✓
- Direct 3D ✓
- 3dx ✓
- OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES

- SAA (SBLive!) ✓
- Only Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIMÉDIA

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
- PCSEUL, S + LAN, S + INTERNET ✓
- CO NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- CONNEXION MINIMUM 33,6 kbps



d'une équipe impose une bonne connaissance des joueurs qui la composent. Il est désormais possible de prendre des notes sur tel ou tel joueur, et même de leur donner des surnoms (pratique pour les plus nuls).

Solariété

Le suivi des matchs est fidèle à la tradition de la série des entraîneurs : on ne fait toujours pas dans l'esbroufe avec des somptueux décors 3D et des effets de la mort qui tuent. On reste donc sérieux, grâce également à des lignes de commentaires pendant les matchs, qui permettent de suivre les principales actions, tandis qu'une barre symbolise l'avancée de votre équipe. La vitesse de déroulement des rencontres est bien sûr réglable, afin de faciliter la prise en main et le temps de réaction de chacun. Cette fonction a pour but de permettre de modifier

une tactique en temps réel. De nombreuses options sont disponibles, du classique 4-4-2 à vocation offensive ou défensive, mais il existe aussi des tactiques moins connues du grand public, le 4-4-2 diamant, le 4-1-3-2 et autre 4-1-2-1-2.

Parmi les nouveautés, citons la possibilité d'envoyer les joueurs à l'hôpital, non à la suite d'une discussion musclée, mais plutôt pour soigner une blessure récurrente. Enfin, L'Entraîneur 2001/2002 intègre désormais un brouillard de guerre, c'est-à-dire que seules les statistiques des joueurs que vous approchez sont dévoilées.

L'Entraîneur version 2001/2002 apporte donc son petit lot de nouveautés, mais point de grande révolution concernant un type de jeu réservé aux passionnés. L'Entraîneur 4 prévu pour 2002 sera, espérons-le, plus novateur. ■

— Bertrand Pomart

Le jeu gère des tactiques méconnues comme le 4-4-2 diamant, le 4-1-3-2 et autre 4-1-2-1-2!

Super Bust-A-Move

■ ÉDITEUR Codemasters ■ DÉVELOPPEUR Kon Digital ■ GENRE puzzle ■ PRIX 100 F (35 €) env.



■ CAPRICE À DEUX ? Les parties à deux joueurs sont toujours aussi endiablées.

Classique parmi les classiques du puzzle, la série Bust-A-Move propose pour son nouvel épisode un ravalement de façade bienvenu. Fin les pabix discursives de l'antique Bubble Bobble, les nouveaux personnages sont psychédélics et bénéficient de nombreuses animations amusantes. Si le principe de jeu (une sorte de Tetris inversé à base de couleur) savère toujours aussi excellent en Solo avec des défis variés, c'est évidemment à deux que ce petit bogue révèle sa profondeur. Reste qu'une résolution en 320x240 (au lieu de 640x480) aurait été préférable.

15
20

F.D.

TESTS EXPRESS

Paris-Dakar Rally

■ ÉDITEUR Acclaim ■ DÉVELOPPEUR Acclaim ■ GENRE simulation ■ PRIX 200 F (45 €) env.



■ TOUS POUR UN Le quad est l'un des quatre véhicules proposés.

A priori, ce jeu de rallye avait de quoi convenir, en proposant l'épreuve du Paris-Dakar, à quatre véhicules (voitures, buggy, moto et quad), on était à peu près sûrs de bien s'amuser... Jusqu'à ce qu'on l'essaye... Et là, il a bien fallu avouer qu'au niveau fun, sensation de conduite et gestion de la physique, Paris-Dakar Rally était à des années-lumière de l'acceptable. Résultat, on s'ennuie ferme (et le sommet au volant, c'est pas bon), les circuits ont du mal à se renouveler et la partie moto est catastrophique. Bref, le plus raisonnable est d'attendre Masters Rally, en test le mois prochain.

08
20

L.-S.R.

Le verdict

L'Entraîneur 2001/2002

COMPARATIF

L'entraîneur 2001/2002

Un jeu très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

L'entraîneur 2000/2001

Un jeu de gestion de club qui est très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

L'entraîneur 99/2000

Un jeu de gestion de club qui est très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

L'entraîneur 98/1999

Un jeu de gestion de club qui est très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

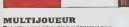
GRAPHISMES

■ Les interfaces sont très agréables, mais les commentaires sont assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.



AUDIO

■ Les commentaires sont assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.



MULTIJOUEUR

■ Le jeu est très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

POUR : Un jeu très complet, mais de commentaires assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

CONTRE : Les commentaires sont assez rares lors de certaines parties, surtout lors de la fin de la partie.

EN DEUX MOTS...

L'entraîneur reste la référence des jeux de gestion de club. Cela dit, le doublage de la base de données ne peut faire oublier le manque d'innovations.

13/20

Vertical limit

Snowcross | Réalisez des acrobaties aériennes au guidon de motos-neige surpuissantes !

Pour info

■ ÉDITEUR: Wanadoo Édition ■ DÉVELOPPEUR: Vicarious Visions ■ GENRE: arcade ■ JOURNÉE: 1 ■ PUBLIC: tout public ■ PRIX: 200 F (30 €) env.

Tout en chiffres

- Des millions de flocons
- 16 motoristes
- 13 circuits
- 3 concurrents simultanés

Vaut-il la peine

- Oui
- Particularités: pontages lors de l'activation du replay

Adresse Internet

www.vicarious.com

Il existe une catégorie de moto un peu marginale : les motos-neige. Certes il est difficile de parler de deux-roues lorsqu'il est question de chenilles et de patins, mais ça va vite et ça fait du bruit quand même ! À vos guidons, et surtout, à vos anoraks !

Snowcross est un pur jeu d'arcade digne d'une borne que l'on trouve en salle spécialisée ou sur console. Les as de la bidouille peuvent donc ranger les boîtes à outils et autres appareils de télémétrie. Par contre, sortez le pur feeling, le sang froid total... et une écharpe. Oui, une écharpe parce que les circuits proposés sont du style patelin désertique enfoui sous la neige, lac gelé et champ de glace, piste de ski et caverne... Il ne manque que le Yeti et les fondues pour compléter l'ambiance.

Bref, l'hiver est sur nous, à tel point que la météo peut être réglée sur « claire » ou « neigeuse » et il est même possible de courir de nuit. Les cinq scooters de départ sont classés selon le traditionnel ratio maniabilité/puissance. Il est conseillé d'opter pour la



■ **DÉCOLLAGE.** Les accélérations cabrent la machine mais elle ne se retourne jamais. Oui, l'hôpital n'est pas pour aujourd'hui. Remarque : la course se déroule de nuit !

maniabilité au début, le pilotage étant évidemment beaucoup plus aisé, ensuite, avec plus d'expérience, vous pourrez choisir des scooters rapides !

Snowcross comporte trois niveaux de difficulté et trois modes

de jeu différents. En action instantanée, l'ordinateur décide pour vous du circuit, de la météo et de la bécane. La course simple permet de choisir son scooter des neiges, son circuit parmi les trois proposés au départ, le nombre de tours, la météo, le jour ou la nuit... Après, il suffit de gagner toutes les courses pour déverrouiller de nouveaux circuits et de nouvelles motos-neige : classique. Enfin un mode Championnat permet d'évoluer au fil d'une saison de façon plus sérieuse.



■ **PATINS À GLACE.** Aucun risque de passer à travers la glace : à la vitesse à laquelle on déboûle sur les lacs gelés, on file droit et on n'a qu'à le temps d'avoir un accident et de se transformer en esquisse !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM requis: PII-300 MHz, 5, 128 Mo
- RECOMMANDÉ (normal): PII-500 MHz, 5, 128 Mo
- RECOMMANDÉ (expert): PII-750 MHz, 5, 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3ds
- OpenGL

POSSIBILITÉS SONORES

- EAX (SBLive)
- 3ds Surround/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUERS

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS: PC SOLE, 1 - LAN & INTERNET
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM

Conquest

■ Éd. 3D Soft ■ Dév. Fever Pitch Studio
■ Genre: S.T.R. ■ Prix: 300 F (45 €) env.



■ EN AVANT ! Pour faire oublier l'outil de la 3D, le jeu comporte un zoom efficace.

Conquest est un jeu de stratégie spatial temps réel en 3D isométrique. En développement depuis presque trois ans, il était censé réjouir les fans du genre et faire sensation... S'il était évidemment sorti plus tôt. L'intéressant système de gestion de bases ne rattrape pas la réalisation antédiluvienne, le gameplay d'un autre âge et le contexte factice. À quoi bon s'offrir un jeu dans le cosmos s'il reste en 2D ? Bref, après des mois comme Sacrifices, Cossacks ou Ground Control, on voit mal pourquoi on se mettrait à Conquest, à part à cause d'une sorti d'espace inextinguible ?

06
20

L.-S.R.

TESTS EXPRESS

Mat Hoffman's Pro BMX

■ Éditeur: Activision ■ Dév: Gray Matter
■ Genre: simulation ■ Prix: 300 F (45 €) env.



■ DINGUE Les figures acrobatebrantes existent toutes réellement !

Après le skate-board dans Tony Hawk Pro Skater, Activision donne dans le vélo ! Les amateurs de pédales seront comblés puisque la réalisation est aussi soignée que sur le titre précédent, tout comme la gestion de la physique et l'animation. Au rendez-vous, des dizaines de tricks permettant d'enchaîner des figures hallucinantes dans des circuits en intérieur et extérieur à secrets, des modes de jeu free style ou compétition et un éditeur de niveaux pour relever de nouveaux défis ! Bref, les sensations sont garanties. Un titre impeccable qui change des jeux de sport traditionnels.

16
20

L.-S.R.



Et le Multijoueur me direz-vous ?

En bien non, même pas avec un écran split, une autre fois peut-être ! Pour faire oublier cette impardonnable négligence, les développeurs ont ajouté un petit aspect gestion : en accumulant les acrobaties pendant les courses, lors des sauts de bosses, on récolte ainsi des points transformables en vitesse de pointe ou en accélération.

Moteurs chauds

Il est ensuite possible d'améliorer les performances des scooters au fur et à mesure des courses. Au niveau graphismes, si le jeu est joli, il est en revanche impossible de dépasser le 1 024 x 768. Dommage, ceux qui ont investi dans une GeForce 3 et un moniteur 21 pouces ne seront pas récompensés ! Le respect de

Les circuits disposent de nombreux raccourcis, à vous de les trouver.

l'adversaire n'existe pas encore dans le monde imitoyable des motos-neige, donc n'hésitez pas à pousser vos concurrents hors de la piste, car eux, ne s'en privent pas. Pour ceux qui auraient des remords, sachez de toute façon que la notion de piste elle-même est un concept un peu abstrait dans le jeu ! En effet, une relative liberté vous est offerte, et c'est à qui trouvera le plus de raccourcis et autres chemins détournés : motivant !

Snowcross est donc un bon jeu d'hiver pour se réchauffer les mains à défaut du cerveau. Par contre l'absence de mode Multijoueur est un handicap sérieux, qui risque de réduire fortement sa durée de vie. Bref, si vous n'êtes pas connecté au Net et que vous aimez les sports mécaniques d'hiver, forcez.

- Bertrand Pomart

Le verdict

COMPARATIF

SNOWCROSS

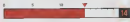
Très simple et très accessible, ce jeu peut éventuellement ennuyer les gens habitués de la catégorie, mais nous le recommandons tout de même car il est très agréable à jouer et propose de bons défis.

SKI-900 X RACING

Plus ou moins satisfaisant avec une touche de la physique différente et une ambiance plus fluide que dans Snowcross. Bonne qualité mais pas de snowcross réel, surtout dans les sauts. Si vous aimez les deux, choisissez celui de Nintendo mais pas pour le jeu en Multijoueur.

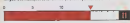
GRAPHISMES

■ L'animation semble bien, mais il y a des graphismes hasardeux, surtout ceux qui ne sont pas en 3D.



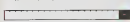
AUDIO

■ Les mélodies sont un peu faibles, mais le bruit des moteurs est très agréable.



MULTIJOUEUR

■ Avec une possibilité de jeu en 2D, le jeu est très agréable à jouer, mais il manque de modes Multijoueur.



Snowcross

POUR : Du fun, de la vitesse et des acrobaties. Un système d'upgrades des scooters des neiges. Le prix.

CONTRE : Absence de mode Multijoueur et durée de vie limitée.

EN DEUX MOTS...

Un bon jeu d'arcade, fun et rapide, doté d'une prise en main facile et d'un pilotage sympa. Dommage que les développeurs aient oublié le mode Multijoueur !



On-Line
Express

Pink Age adapté

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

Recrutement autorisé

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

■ Les internautes ont pu découvrir le jeu de la Mythic Company, à savoir le célèbre Elder Scrolls Online, qui sera disponible sur les consoles à l'automne. Une fois sorti, le jeu sera disponible sur les consoles à l'automne.

Ici régnaient les dragons

Codemasters renoue avec les univers persistants.



■ **COMBAT ÉPIQUE** Le système de PvP devrait permettre à de nombreux joueurs de s'affronter simultanément. Tout en espérant que le jeu ne nous jouera pas encore de vilains tours.



Codemasters a profité du mois de septembre pour dévoiler au grand jour un de ses projets les plus secrets : Dragon Empires. Devinez de quel genre de jeu il s'agit ? Oui, oui... un univers persistant ! Il s'agit d'un jeu axé principalement sur le PvP, opposant des milliers de joueurs divisés en cinq royaumes. Pour le moment, les graphismes se révèlent magnifiques et le gameplay sur papier intéressant. Le concept de Dragon Empires repose sur la conquête de territoires et leur administration par les joueurs eux-mêmes, idée similaire à ce que l'on devrait trouver dans Shadowbane. On nous promet aussi des combats épiques, des prises de châteaux, etc. mais il faudra attendre mi-2002 pour voir si Dragon Empires tient ses promesses. ■

THRONE OF DARKNESS

7 Samourais
face au Mal suprême !



✦ Menez 7 personnages différents de l'ombre à la lumière, de la nuit au jour, de la mort à la vie, de la mort à la vie, de la mort à la vie.



✦ Grâce à une jouabilité étonnante et des personnages dotés d'une intelligence au-delà de l'ordinaire, vous aurez à affronter une multitude de 20 sortes de créatures.



✦ La variété des modes multijoueurs autorisera jusqu'à 7 joueurs en ligne ou mode coopératif à l'ordinateur.

CD-Rom PC

CLICK



SIERRA



www.sierra.fr

Rally 2002

CHAMPIONSHIP



Cet hiver, les dérapages devront être contrôlés !

Le nouveau Rally Championship, la simulation qui va mettre vos talents de pilote à rude épreuve.

• 36 étapes officielles regroupées sur 6 pays : USA, Pays de Galles, Écosse, Angleterre, Japon et Kenya.

• 27 voitures réparties en 5 catégories : licences officielles, voitures de série, 1.6 et 2 litres modifiées ainsi que 3 voitures bonus.

• Gestion des dégâts en temps réel, déformation de la carrosserie : vous payerez le moindre écart de conduite !



www.rallychampionship2002.com

Disponible en novembre 2001
sur PC CD-ROM



Avec la participation de :

Ubi Soft

ACTUALIZE



Echappement

THRUSTMASTER

clarion

turbo.fr

Orcs en sauce

World of Warcraft | Lorsque le blizzard s'abat, ça fait mal, très mal !

POURQUOI ?

■ **CRÉATEUR**
Blizzard

■ **DÉVELOPPEUR**
Blizzard

■ **GÉNRE**
Jeu de rôle on-line

■ **DATE DE SORTIE**
N.C.

ADRESSE

www.
blizzard.com

■ **CARTOON** Le design des décors est très fantaisiste... Tout y est tordu ou penché, à l'instar de la maison.



Comparable à Fouragan produit par Verant lorsqu'ils ont annoncé le développement de Star Wars Galaxies, celui de Blizzard et de son World of Warcraft risque de faire couler de l'encre pendant de long mois. Allez, on ouvre le bal !

Il est intéressant de noter les réactions des autres développeurs de jeu de rôle on-line face à l'annonce de World of Warcraft, notamment celle de Todd « Warden » Coleman (Shadowbane).



■ **DIFFÉRENCE DE TAILLE** Les proportions entre les personnages sont respectées, les taureaux étant plus massifs que les humains.

Alors qu'il répondait au sujet de Dragon Empires, de Codemasters, Todd a déclaré : « Peur ? Non. Vous auriez dû être là lorsque j'ai appris le développement de World of Warcraft, là, c'était de la peur. » On en sait maintenant un peu plus sur le gameplay. Par exemple, le système de quête sera étudié pour tous les joueurs, ceux qui passent leur vie dans les jeux on-line et ceux qui ont juste envie d'y passer une petite demi-heure (d'où des quêtes courtes et des quêtes monstrueuses). En ce qui concerne les classes de personnages, même si on ne sait toujours pas lesquelles seront disponibles, Blizzard a confirmé que certaines d'entre elles correspondront aux unités de Warcraft III et que l'expérience des personnages progressera grâce à un système mélangeant à la fois les niveaux d'expérience et les compétences (un mix d'Everquest et d'Ultima Online, quoi ?).

Un jeu pour tous

On sait aussi que la majorité du monde devrait être exempt de temps de chargement à part pour certaines zones où le joueur devra changer de serveur (probablement lorsqu'il s'agira d'entrer dans les grandes villes comme Azeroth ou Lordaeron). En parlant de serveurs, World of Warcraft se composera de plusieurs mondes miroirs comme dans Everquest. Voilà c'est tout pour ce mois-ci, mais comptez sur nous pour vous donner d'autres nouvelles très bientôt. ■

- Loïc Clavier

Dance, House, Disco & Trance!

NOUVEAUTÉ

Dance 4



écran principal

PC
CD-ROM

POUR TOUS
PUBLICS

Disponibilité :
octobre 2001

4 nouveaux modules !



voice generator



vocoder



hypergenerator



e-card generator

fonctions principales

- 48 pistes audio
- Voice Generator
- Vocoder
- Hypergenerator
- Groove Generator: boîte à rythme
- E-card Generator
- Import & Export illimités de samples
- 5000 samples libres de droit dance, house, disco, trance,...
- Rack d'effets: filtre, echo, reverb,...
- Compatibilité format audio WAV & MP3

logiciel de création musicale simple et intuitif
Dance 4



www.eJay.fr



Esprit d'équipe

Counter-Strike 1.3 | Qu'apporte donc cette nouvelle version ?

POUR INFO

■ ÉDITEUR

Valve

■ DÉVELOPPEUR

CS Team

■ GENRE

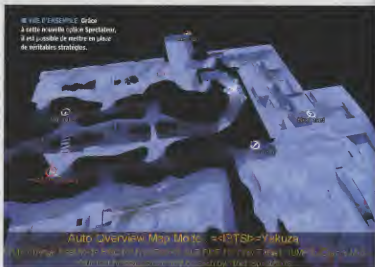
shoot 3D

■ DATE DE SORTIE

disponible

SUMMARY

WWW.
counter-strike.net



Inutile de le présenter, Counter-Strike restera à jamais la mod qui devint un jeu. Alors même si la version 1.0 signa officiellement la fin de la bête, Counter-Strike continue à progresser et à se doter de nouvelles caractéristiques.

Ce que l'on peut dire de la dernière version de Counter-Strike, la 1.3, c'est qu'elle innove au niveau de la communication. Premièrement, et grâce au dernier patch de Half-Life, Counter-Strike va enfin mériter ses lettres de noblesse en tant que « spectacle ». En effet, il est désormais possible,

grâce à HL TV, d'assister à des matchs en tant que vrai spectateur. C'est-à-dire que vous ne pouvez aucunement communiquer avec les joueurs, mais par contre vous bénéficiez d'une carte qui affiche en temps réel la position et le statut de tous les Counties et de tous les Terros par le biais de petites icônes. Vous avez donc connaissance à l'avance de ce qui risque de se passer, permettant ainsi de ne pas louper les meilleurs moments de la partie.

Discutez entre amis

L'autre nouveauté est l'implémentation d'un système de communication vocale entre les joueurs. Il est désormais possible pour l'ennemi d'entendre les fameuses directives vocales (« Protect the VIP ! » ou encore « Fire in the hole ! ») et pour tous les joueurs de discuter de vive voix. Malheureusement, il semble que cette option ne soit pas très appréciée, en raison du lag qu'elle cause. À part cela, la version 1.3 amène trois nouvelles cartes dont une qui se passe dans la neige et une qui ressemble à Italy. C'était aussi l'occasion de corriger, selon Valve, deux gros bugs, à savoir le Bunny jump (se déplacer plus rapidement grâce à une combinaison de touches saut + strafe) et la précision de tir qui était jugée incorrecte.

Avec ces gros changements, Counter-Strike semble en bonne voie pour gagner une place durable dans les tournois professionnels qui commencent à voir le jour. ■

- Loïc Claveau



■ ACTION DIRECTE En plus de la carte, il est possible de suivre un joueur grâce à une caméra externe.

LAN

TCP/IP

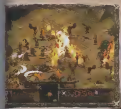
LEÇON N° 1 : SEMER L'ADVERSAIRE
LEÇON N° 2 : LE DÉTRUIRE...

PRIMITIVE WARS

Plus de
50.000
JOUEURS
EN CORÉE



www.primitivewars.com



Fous alliés

Return to Castle Wolfenstein | La nouvelle référence en Multijoueur ?

POUR INFO

■ CRÉATEUR

Activision

■ DÉVELOPPEUR

Nerve Software/ID Software

■ GENRE

Action

■ DATE DE SORTIE

décembre

ADRESSE

www.activision.com/games/wolfenstein



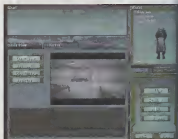
Si vous aimez la campagne verdoyante, les papillons multicolores et le murmure discret des sources bavardes qui coulent sous la mousse, tournez la page si vous ne voulez pas risquer une attaque cardiaque ! Car on va vous parler de la démo multijoueur de Return to Castle Wolfenstein et ça fait mal !

Comme ce fut le cas pour Quake III en son temps, on a pu découvrir le jouabilité du prochain hit d'ID Software (édité par Activision) grâce à une démo jouable à plusieurs distribuée gratuitement avant sa sortie. Sauf qu'il, on est très loin des niveaux de science fiction, des sauts dans l'espace et du frag à tout va. Cela ne signifie pas que le jeu n'est ni fun, ni rapide, loin de là, mais simplement qu'il est beaucoup plus évolué que les quake-like basiques.

Sang et mitraille

On le sait, le mode est aux jeux d'équipe : Counter-Strike, Tactical Ops, Operation Flashpoint et consorts ont célébré l'avènement du jeu d'affrontement plus ou moins massif dans lequel il faut prendre autant soin de soi que de ses équipiers ! Return to Castle Wolfenstein surfe donc sur ce courant ludique et c'est tant mieux !

La chose la plus évidente que l'on remercie (pour peu que l'on ait une vraie configuration avec des morceaux d'Athlon et de GeForce dedans), c'est que le jeu est diablement beau ! Des décors à la modélisation des personnages, en passant par les douilles éjectées

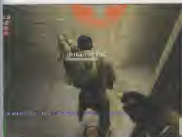


■ C'EST MON CHOIX Cet écran permet de choisir sa classe, ses armes, son camp ainsi que son pseudo.

ou les effets de brouillard ou de fumée, Return to Castle Wolfenstein a drôlement bien exploité le moteur de Quake III. Le niveau des détails et la qualité graphique sont bien supérieurs à tous les Mods que l'on a vus jusqu'ici, bien supérieurs à tous les quake-like en fait !

Ensuite, on se demande si ce n'est pas Medal of Honor que l'on a lencé ! Jugez plutôt : après avoir choisi la classe de son personnage parmi quatre (soldat, ingénieur, médecin ou lieutenant), son équipement (14 armes différentes) et pour peu que l'on ait choisi l'équipe des Alliés, on se retrouve sur une barge de





■ **SOS MÉDECIN** Le médecin doit soigner les équipiers laissés pour morts et distribuer des trousse de soins.

débarquement, face à une plage et surtout, à des blockhaus crachant du feu et de la mitraille dans un véritable tonnerre de détonations ! Les balles sifflent, les explosions projettent des débris dans tous les sens, bref, c'est la fête et le comité d'accueil est au rendez-vous !

À chacun son rôle

On s'aperçoit vite que chaque classe de personnages a son importance : le soldat, à l'aide d'un fusil à lunette ou d'un bazooka, devra nettoyer les blockhaus de ses snipers et de ses mitrailleurs pour que les autres avancent. L'ingénieur devra ensuite faire sauter un mur pour pénétrer dans la base, enfin, les soldats et les lieutenants pourront passer à l'assaut, suivis par des médecins qui soigneront les blessés !

But de l'opération : s'introduire dans la salle de commandement, voler des plans et les amener à la salle des transmissions : on est loin du voyage d'agrément.

Aucun doute là-dessus : le mode Multijoueur de Return to Castle Wolfenstein, c'est de la graine de hit



■ **SALE NAZI** Dans cette démo, les méchants nazis n'ont pas de croix gammée alors qu'on a vu des captures plus explicites, il y a quelques mois !

Le mode Multijoueur de Return to Castle Wolfenstein, c'est de la graine de hit grâce à une jouabilité redoutable.

grâce à une jouabilité redoutable, à la complémentarité des équipes, à une réalisation époustouflante et surtout, grâce aux missions à objectifs (libérer des otages, ça va bien un moment...). Mais ce n'est pas tout puisque de nombreuses trouvailles qui manquent à d'autres sont ici présentes : par exemple, lorsqu'on utilise les menus contextuels, le lieu où l'on se trouve s'inscrit dans le message.

Vos équipiers vous localisent donc immédiatement !

On aura finalement du mal à pardonner à Activision de nous avoir mis l'eau à la bouche à ce point avec cette démo parfaite mais ne comportant qu'une carte ! Vivement décadence ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ **LA GROSSE RÉPÊCHE** Attention, le médecin à droite ne porte pas une croix sur le casque !

Anarchy totale

Anarchy Online | Le superbe « massivement multijoueur » de Funcom sort en France.

POUR INFO

■ ÉDITEUR

Funcom

■ DÉVELOPPEUR

Funcom

■ GENRE

Jeu de rôle en ligne

■ DATE DE SORTIE

disponible

■ URL

www.anarchyfrance.com



Dilemme à la rédaction : faut-il publier comme prévu le test d'Anarchy Online alors que les serveurs européens n'existent pas encore et que le scénario n'a pas démarré ? Après moult hésitations, ceci est le dernier bêta-test avant la note finale. Gare !

Les chiffres « 12.6 » signifient-ils quelque chose pour vous ? Si oui, c'est que vous faites déjà partie des abonnés d'Anarchy Online et que, comme tous les autres, le patch 12.6 du jeu vous a plongé dans les affaires pendant tout un interminable week-end. De quoi s'agissait-il ? En fait, Funcom, éditeur et développeur du

jeu, avait décidé d'en augmenter la difficulté - ce que, au fond, personne ne leur demandait - et de réduire la puissance de certaines professions (en langage de hardcore gamer ça s'appelle « nerfer »). Pour ce faire, ils ont augmenté les capacités de défense des monstres. Résultat ? Un jeu injouable (les monstres étant devenus totalement invulnérables) pendant presque quatre jours, les informaticiens ayant patché le jeu un vendredi après-midi, juste avant de partir en week-end...

World company

Depuis, les choses sont redevenues normales (sauf que gagner de l'expérience est maintenant très difficile pour les joueurs de haut niveau), mais ce malheureux épisode a fait perdre plusieurs centaines de joueurs à Anarchy Online. Pourquoi ? Tout simplement parce que deux mois après la sortie du jeu, de très nombreux joueurs (en majorité des Américains et des Norvégiens, puisque le jeu n'était pas officiellement sorti ailleurs) ont le sentiment de payer un abonnement mensuel de 100 francs par mois pour être bêta-testeurs d'un jeu pas terminé. Sentiment renforcé par le report du lancement du scénario, l'un des principaux atouts du jeu face à ses concurrents, qui a fort heureusement maintenant une date officielle : le 31 octobre. C'est d'ailleurs la raison essentielle qui nous a fait repousser le test d'un mois supplémentaire : comment réellement juger de l'intérêt du jeu sans un élément aussi essentiel ? Pour ceux qui auraient raté le début, rappelons un peu l'histoire : au 300^e siècle, l'humanité a conquis peu à peu le galaxie

Anarchy Online reste le plus beau et le plus riche des univers persistants actuels.



■ BAC À SABLE: Les nouveaux joueurs débutent dans une zone à part, où des PNJ et guides leur apprennent les bases du jeu.



■ SUR MESURE. Configurables à l'environnement, les missions, principales sources de revenus, finissent toutes par se ressembler.

On ne va jamais rencontrer d'autres espèces intelligentes) grâce, notamment, à la nanotechnologie, aussi essentielle à la civilisation que l'électricité l'est à la nôtre. La nanotechnologie nécessitant la création de petits robots en notum, ce minéral a pris une importance vitale dans l'économie, un peu comme le pétrole de nos jours. Or, la petite planète Rubi-Ka est rouge et sec et dans un dialecte étrange regorge de minimes de notum, à un tel point que même son atmosphère en est saturée. La concession d'exploitation minière a été confiée à la société intergalactique Omni-Tek, qui a attiré dans ce dessein des centaines de milliers de pionniers sur Rubi-Ka, leur promettant fortune et gloire. Las, la réalité s'est avérée bien différente : les mineurs, quasiment réduits en esclavage par la société Omni-Tek (et Raccal n'est pas loin) et opprimés par les services de sécurité, ont fini par se révolter. La « résistance » contre Omni-Tek s'est organisée sous forme de clans, menés en sous-main par une banque qui alimenterait



■ TALON D'ACNILLE. Puissants attaquants, les Nanotechniciens sont très vulnérables aux ripistes des moines. Difficile de jouer en Solo pour gagner de l'argent !

visiblement mettre la firme en faillite pour la racheter à bas prix. Voilà en gros autour de quoi va s'articuler cette histoire à venir : Funcom lancera des événements liés à ce canevas, libre aux joueurs de s'y associer ou pas. En attendant de voir cela, mon opinion sur le jeu n'a pas fondamentalement changé : il est toujours aussi incroyablement beau, situé dans un univers d'une immense richesse dont même les plus échauffés des hardcore gamers n'ont pas encore fini de faire le tour. Comme les chevaliers de Sacré Graal, mon enthousiasme n'a pas diminué. Pourtant, beaucoup de questions demeurent : outre l'intérêt du futur scénario,

Funcom n'a pas su profiter de l'expérience d'Everquest pour éviter de commettre les mêmes erreurs.

■ MORPHING. Passé le niveau 30, les Aventuriers peuvent de se changer en animaux sympathiques.



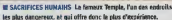
avec l'équipe
de développement
d'Anarchy Online

C'est bon. C'est vrai, nous avons effectué les modifications au schéma qui n'ont pas coûté beaucoup de temps, parce qu'il y avait déjà plus d'un an que nous avons commencé à travailler sur ce projet, mais elles ont coûté un peu d'argent.

C'est impossible à négocier. C'est vrai qu'un très grand nombre de gens ont pris fin à leur engagement, mais ils ont eu de nouvelles opportunités dans les pays. Le chômage de cette région est très faible pendant la semaine dernière. Les gens ont des emplois dans les entreprises. Ils ont des emplois dans les entreprises.

[illegible]

Les Nanotechniciens sont l'équivalent des « magiciens » et possèdent des sorts d'attaque d'une puissance phénoménale. Pourtant, contrairement à la plupart des autres professions, il nous est extrêmement difficile, pour ne pas dire parfois impossible, de jouer en Solo (notamment dans des missions), seule manière de gagner l'argent nécessaire à l'évolution du personnage. Parce que cette classe de personnages dispose de très peu de points de vie et d'aucune espèce de protection.



■ **LOVELY** La beauté du monde de Kuli-Ka est une des très bonnes raisons de continuer à jouer à AO en dépit des bugs.

Après 13 ans d'absence,
le Mal est revenu...



FORGOTTEN REALMS

POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR



"Classique des 80's, le Pool of Radiance s'apprête à lancer le premier
sa voyageur de terreur sur le petit monde du RPG."

PC JEUX OCTOBRE 2001



www.forgottenrealms.com

© 2001 Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. "Ubi Soft" est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment. "Forgotten Realms" est une marque déposée de Wizards of the Coast. "Dungeons & Dragons" est une marque déposée de Wizards of the Coast. "The Forgotten Realms" est une marque déposée de Wizards of the Coast. "Pool of Radiance" est une marque déposée de Ubi Soft. "RoM" est une marque déposée de Ubi Soft. "SSI" est une marque déposée de Strategic Simulations.

Bataille pour l'empire

Shattered Galaxy | Pratiquez la stratégie 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

UNION INFO

■ Éditeur

Raven

■ Développeur

Raven

■ Genre

stratégie

■ Nombre de joueurs

par serveur

env. 100 000

■ Prix

34 \$ (env. 210 F) puis 10 \$
(env. 70 F) par mois

■ Sortie

déjà aux États-Unis

■ Version testée

Final

NOTES

51

unités

5

ressources

4

empres

ANALYSE

www.
sgalaxy.com



Sorti uniquement aux États-Unis pour le moment, il fallait tout de même que nous vous parlions de ce jeu de stratégie qui a la particularité de se dérouler dans un univers persistant. Alors, bienvenu dans un monde où vous n'avez de cesse de vous battre pour survivre.

Pour ceux qui n'en auraient jamais entendu parler, sachez que Shattered Galaxy fait partie de ces jeux dits indépendants qui bien souvent ne font qu'une brève apparition avant de tomber dans l'oubli. À ceci près que Shattered Galaxy a raffiné un nombre

de prix impressionnant lors de diverses cérémonies, ce qui l'a amené à se faire connaître d'un peu tout le monde. Oh bien sûr, il ne brille pas par ses graphismes qui, disons-le clairement, sont plutôt laids, mais la richesse de son gameplay pallie amplement ce défaut.

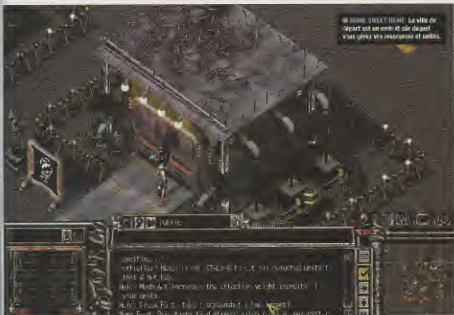
Chef de troupe

Premièrement, c'est un jeu qui mêle stratégie, tactique et politique dans un environnement qui reste disponible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Vous y jouez le rôle du commandant d'une escouade qui a pour mission de défendre son royaume et de partir à la conquête des trois autres. Ainsi, comme tout bon chef, il vous faut avant tout choisir les soldats qui formeront votre bataillon. Vous disposez de quatre types d'unités : infanterie, infanterie mobile, aviation et organique (comparable aux zergs). Le nombre et le type d'unités auxquelles vous avez accès dépend principalement des compétences d'origine de votre commandant, qui s'amélioreront au fil des batailles. En fait, après chaque combat, qu'il soit gagné ou perdu, vos unités gagnent des points d'expérience contribuant non seulement à les faire monter de niveau mais aussi à faire gagner à votre commandant des points bonus qu'il utilise dans quatre attributs : Tactique, Éducation, Influence et Mécanique. Chacun d'eux représente une façon bien définie d'aborder le jeu, selon que vous préférez, par exemple, avoir une armée plus grande ou plutôt avoir accès aux technologies plus rapidement. Votre choix détermine votre style de jeu. Bref, une fois que vous disposez de vos hommes, vous



■ DIVISER POUR MIEUX RÉGNER L'Overlord peut être jusqu'à douze conseillers à qui il donne certains pouvoirs.

UNIVERS
PERSISTANT



partez en guerre contre les trois autres empires en tentant de conquérir le plus de territoires possible (un peu comme dans Risk). Là où ça devient fun, c'est que chaque affrontement permet à 40 joueurs de rentrer dans la mêlée et, croyez-moi, c'est alors de la folie ! S'ensuit la phase stratégique qui, contrairement à un Starcraft, ne se concentre pas sur l'acquisition de ressources mais sur la prise de positions-clés (PoC). Symbolisées par des « fromages » (comme dans Trivial Pursuit), ces positions doivent être occupées 30 secondes avant qu'elles ne vous appartiennent. Une fois qu'elles sont toutes capturées, la partie est gagnée. Plus vous remportez de victoires, plus vos concitoyens et vous-même vous enrichissez, grâce à un impôt inversé dont le montant est fixé selon le bien-être

Shattered Galaxy a raffiné un grand nombre de prix lors de diverses cérémonies.

actuel du royaume. Ce niveau de bien-être dépend principalement de celui que l'on appelle l'Overlord, qui s'occupe aussi de gérer les affaires internes et externes, à savoir la déclaration de la loi martiale par exemple, ainsi que les alliances ou les guerres avec les autres empires. C'est le côté politique du jeu qui permet à chaque joueur de participer à des élections et de créer un parti de soutien ou d'opposition à l'Overlord en place.

Inutile de vous dire que le côté social de Shattered Galaxy s'en trouve multiplié, ce qui lui donne d'ailleurs tout son charme. Voici donc un jeu atypique qui, bien que souffrant de vilains graphismes, se révèle très plaisant à jouer du fait de l'interactivité qu'il permet entre les joueurs. ■

- Loïc Claveau



Le verdict

Shattered Galaxy

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR RECOMMANDÉ	PIII-500 MHz
RAM RECOMMANDÉE	64 Mo
OS	Windows 95/98
PIII C-120 MHz	
VIDEOPORTE RECOMMANDÉ	56 Mo
LANGUE	Anglais
CONVERSION ACCEPTABLE	plus 100 Mo
CONNECTION RÉGIONALE	plus 30 Mo
SEULE	plus 100 Mo
SEULE	plus 100 Mo

GRAPHISMES

Les graphismes ne sont pas le point fort de Shattered Galaxy mais on s'y fait vite.



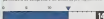
AUDIO

Il n'y a pas de son et musique séparée mais le jeu se joue sur les canaux 3D directionnels.



PRISE EN MAIN

Il n'y a pas de tutoriel et le jeu est assez complexe mais les bases de jeu sont expliquées.



POUR

Les joueurs qui aiment les jeux de stratégie et les jeux de rôle.

Les joueurs qui aiment les jeux de rôle et les jeux de stratégie.

EN DEUX MOTS...

Premier jeu à donner en RTS une dimension massivement Multi-joueur, Shattered Galaxy vaut vraiment le détour malgré son aspect graphique rebutant.

14/20

POUR INFO

■ **CRÉATEUR**

WUOL

■ **DÉVELOPPEUR**

Existence Team

■ **GENRE**

jeu d'action 3D

■ **NOMBRE DE JOUEURS**

PAR SERVEUR

16

■ **CONNEXION MINIMUM**

56k

■ **PRIX**

gratuit

ADRESSE

www.
whatisexistence.
.com

JEU MODIFIÉ

Half-Life



Mod du Mois

Existence

Après la sortie de *Matrix*, il était clair que les mods s'inspirant de cet univers allaient fleurir. C'est désormais chose faite avec *Existence*, le premier à mettre en scène quelques concepts propres au film. Bonne nouvelle ? Bien sûr !

Même si aucun nom issu de *Matrix* n'est utilisé, il n'en reste pas moins que le mod *Existence* met en scène l'affrontement des Rebelles aux Agents, que les premiers sont guidés par le clone de Laurence Fishburne, portant ici le nom de Justin White, épaulée par toute l'équipe, depuis Néo jusqu'à Trinity et qu'ils font face à de dangereux individus en costumes, cravates et lunettes noires... Je ne sais pas ce qu'il vous faut de plus.

Existence met donc en scène le Dr White et ses hommes, dont la mission est de s'infiltrer dans un laboratoire top secret et de détruire le projet Black Light, celui-ci ayant pour objectif de manipuler l'esprit. Le jeu se décompose en trois phases. La première



■ **DEVENIR BIONIQUE** Les pouvoirs spéciaux se révèlent utiles lorsque vous voulez fuir vos poursuivants.

consiste à escorter le Dr White dans le laboratoire afin que celui-ci y dépose un pain de C4, puis après avoir déguerpi en vitesse (vous avez trente secondes avant que tout n'explode), vous devez activer le générateur central auquel sont reliées les cabines téléphoniques, qui, comme dans *Matrix*, servent à vous téléporter jusqu'à votre quartier général. Ce qui d'ailleurs est la troisième phase de jeu : aider Dr White à s'échapper.

Pilule bleue...

Tout cela paraît assez simple sur le papier mais le problème est que les Agents sont au courant de vos plans. Et, étant donné qu'ils commencent la partie priés de vos objectifs, autant vous dire qu'ils vous attendent au tournant. Leur but est de capturer le Dr White (en le fragant, ce qui le fait réapparaître dans une cellule), et de le maintenir captif pendant trois minutes. S'affiche

LAN

TCP/IP



■ **OPÉRATEUR** ! Comme dans *Melrix*, vous vous échappez de la carte en utilisant une cabine téléphonique.



■ **PEUR SUR LA VILLE** Existence a créé des chemins permettant de se balader sur les toits des buildings. Un bon moyen pour repérer les snipers postés en hauteur.

alors une petite icône montrant Justin White en prison, ce qui signifie que les rebelles doivent courir à sa rescousse. Quant à l'itinéraire et quel que soit votre objectif, il existe deux chemins que vous pouvez emprunter : la rue ou les toits. La rue, bien qu'elle offre de nombreux chemins pour vous rendre à votre destination, vous expose davantage aux snipers. Les toits, même s'ils diminuent votre marge de manœuvre, présentent au moins l'avantage d'être en contact rapproché avec les snipers.

... ou pluie rouge ?

Autre élément du jeu et ce, quel que soit votre camp, vous pouvez bénéficier de pouvoirs spéciaux qui vous coûtent des points de chargement, ceux-ci s'obtiennent en tuant les ennemis. On y trouve entre autres l'aptitude de faire des super sauts ou encore de courir très vite. Mais attention, vous êtes limité à trois utilisations. Vous les téléchargez (achetez) avec le téléphone cellulaire que vous possédez en début de

Vous pouvez bénéficier de pouvoirs spéciaux qui vous coûtent des points de Chargement.

mission. Dans le cas où vous échoueriez, d'un côté comme de l'autre, vous perdrez vos habilités de rebelles ou d'agent et vous respawnerez respectivement en civil ou en soldat du Swat, pour le reste du round. C'est une ingénieuse façon de vous donner la possibilité de continuer à jouer tout en diminuant de façon drastique votre force car les civil/swat n'ont que 10 points de vie, n'ont pas de téléphones cellulaires et ne peuvent donc pas utiliser de pouvoirs spéciaux. Vous n'avez qu'un seul flingue pour vous défendre. Existence se révèle donc être un Mod agréable à jouer bien qu'il n'en soit encore qu'à ses débuts, de nouveaux personnages et cartes devant suivre dans la bêta 1.4. ■

- Loïc Claveau

■ **ARSENAL TRADITIONNEL** Malgré une ou deux armes high-tech, vous serez souvent de simples pistolets ou fusils.



La guerre des Titans

Les nouvelles cartes 3D ATI et NVIDIA | Pour la domination du marché.

Les deux acteurs majeurs ATI et NVIDIA affûtent leur gamme de processeurs graphiques pour mieux s'affronter à coup de performances et de prix. ATI nous revient avec deux nouveaux processeurs relançant la course aux performances et aux fonctionnalités tandis que NVIDIA ajuste les fréquences de ses processeurs en attendant mieux.

Depuis la sortie du GeForce 3 en avril dernier, on attendait la réponse d'ATI et comme à l'accoutumée la mise à jour de la gamme NVIDIA. Les dates sont en effet immuables depuis quelques années et surtout conforme au planning de NVIDIA : introduction d'une nouvelle architecture tous les ans et mise à jour de cette dernière tous les six mois. NVIDIA détient le leadership technologique depuis maintenant plusieurs mois et dispose surtout d'une stratégie qui lui a permis de véritablement « étouffer » la concurrence. ATI s'en rend compte presque trop tard puisque de leader en 1999, il sont maintenant les outsiders qui doivent à tout prix redorer leur blason. En réponse à la stratégie commerciale de NVIDIA, ATI vient, depuis cet été, d'épouser la technique NVIDIA. Fini donc les cartes exclusivement fabriquées par ATI, le fondeur propose maintenant ses processeurs à tous. Toute la nouvelle gamme que nous vous présentons aujourd'hui sera disponible chez d'autres constructeurs de cartes du moins ceux qui ne céderont pas aux pressions commerciales qu'exerce NVIDIA.



INFOS

Nom :
Radeon 8500

Constructeur :
ATI

Caractéristiques techniques :
processeur 8500 à 275 MHz, mémoire DDR DR 66 à 275 MHz

Prix : env. 3 000 F

Note : 18/20

Enjeux et technologie

La guerre de leader technologique fait rage entre les deux constructeurs et si jusque ici, le processeur GeForce 3 tenait le haut du pavé, le tout nouveau Radeon 8500 lui ravit la première place de peu. Pour combien de temps ? La réponse de NVIDIA ne devrait pas tarder. Toutefois si pour le passionné de jeux, la puissance de traitement des dernières cartes permet de jouer à tous les jeux dans des résolutions de type 1600 x 1200 sans connaître de ralentissement, la majorité des nouvelles fonctions de DirectX 8.0 et 8.1 ne seront exploitées que dans six mois au mieux.

En effet aujourd'hui, aucun jeu n'exploite un moteur 3D qui utilise les shader, la nouveauté majeure dans la programmation 3D. Il faudra attendre la sortie d'Unreal 2 ou encore de

Doom III pour exploiter ces toutes nouvelles fonctions. Voici toute la difficulté pour départager les derniers processeurs graphiques. On ne dispose pas des outils nécessaires pour juger des performances. Toutefois, à n'en pas douter, les fonctions de shaders programmables ouvrent une nouvelle voie pour les moteurs 3D comme ce fut le cas pour l'introduction du T&L. L'utilisation réelle de nouvelles technologies hardware reste et restera sûrement toujours en décalage de plusieurs mois, le temps pour les développeurs d'insurger les optimisations nécessaires.

Le retour d'ATI est également une véritable aubaine pour tous, puisque le monopole de fait de NVIDIA sur le haut de gamme empêchait une véritable concurrence sur les prix. Investir plus de 3000 francs dans une

La carte Radeon 8500 d'ATI est la plus homogène du marché. Elle intègre toutes les fonctionnalités de DirectX 8.1.



RADEON 8500



■ **SHADER** Cette démo met en avant les pixels shader 1.4 de Radeon 8500 alors que la GeForce 3 est limitée à la version 1.3.

carte graphique alors que l'on trouve des processeurs AMD à 1,4 GHz pour 1000 francs démontre bien le déséquilibre flagrant dans le monde de la 3D. Enfin, ATI revient avec de très bonnes cartes à des prix extrêmement compétitifs, menaçant l'hégémonie de NVIDIA qui se doit de réagir et c'est tant mieux.

La nouvelle gamme ATI

ATI en sus de renommer toute sa gamme, lance deux nouveaux processeurs : le Radeon 7500 pour le milieu de gamme et le 8500 en haut de gamme. L'ancien Radeon Ve est renommé Radeon 7000 et offre un tarif extrêmement avantageux. Toutefois, ses performances en 3D ne sont pas suffisantes pour les joueurs avertis. L'ancienne Radeon cadencée à 166 MHz, porte maintenant le nom de Radeon 7200 et offre des performances correctes dans des résolutions de type 800x600 pour un prix plancher. C'est la concurrente des GeForce 2 MX 400. On la trouvera à des tarifs inférieurs à 1000 francs en 64 Mo. C'est une excellente affaire pour mettre à jour une machine équipée d'un processeur à 500 MHz et d'une TnT 2 voir même d'une GeForce 256 SD. D'autant plus que ces cartes sont très facilement overclockables.

Le Radeon 7500

Le nouveau fer de lance dans le milieu de gamme se nomme maintenant Radeon 7500 (ancien nom de code RV 200). Le processeur Radeon 7500 regroupe ce qui se fait de mieux pour les

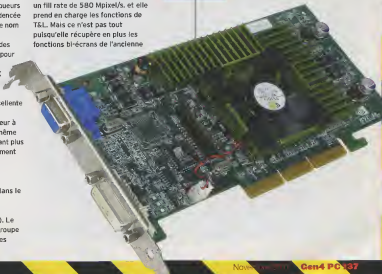
cartes 3D compatibles Direct3D 7.0. Vous ferez note, ATI utilise une dénomination claire pour ses cartes, la gamme 7000 sont les cartes qui exploitent les fonctions de DirectX 7.0 et le chiffre suivant représentent la puissance. Les cartes Direct3D 8.0 porte le nom de 8000. La carte Radeon 7500 est extrêmement intéressante. Elle est la concurrente directe en terme de prix des GeForce 2 GT5 et Pro en offrant plus de fonctionnalités. Equipée d'un processeur Radeon cadencé à 290 MHz, elle utilise le contrôleur mémoire du processeur haut de gamme 8500 et dispose de 64 Mo de mémoire DDR cadencé à 230 MHz. Son architecture offre un fill rate de 580 Mpixel/s, et elle prend en charge les fonctions de T&L. Mais ce n'est pas tout puisqu'elle récupère en plus les fonctions bi-écrans de l'ancienne

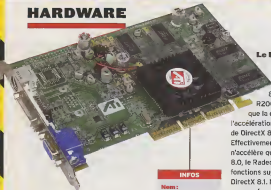
INFOS

Nom : GeForce 3 Titanium 500
Constructeur : NVIDIA
Caractéristiques techniques : processeur à 240 MHz, mémoire DDR 128 Mo à 250 MHz
Prix : env. 3 500 F
Note : 16/20



Radeon Ve. Elle dispose donc de deux Ramdac internes à 350 MHz et d'une sortie TV capable d'afficher du 1024x768, rappelons rapidement que ATI offre dans toute sa gamme la décompression MPEG 2 entièrement matérielle. Attention toutefois, la nouvelle gamme ATI ne dispose plus d'entrée vidéo analogique qui est maintenant exclusivement réservée à la gamme All In Wonder. Le support du bi-écran a été élaboré en collaboration par Applan Graphics, une société spécialisée depuis des années dans cette technologie et le logiciel Hydravision que l'on retrouve également sur la carte Radeon 8500 permet d'exploiter 2 moniteurs, ou encore 1 moniteur, 1 écran LCD et le TV en même temps. Les capacités bi-écrans du Radeon 7500 sont nettement supérieures au TwinView de NVIDIA. Seul Matrox et son Dual Head offre encore quelques fonctionnalités supplémentaires. Avec un





Le Radeon 8500

Voici donc la réponse d'ATI au GeForce 3 : le processeur Radeon 8500 (nom de code R200). Le 8500 signifie que la carte prend en charge l'accélération de toutes les fonctions de DirectX 8.0 et même 8.1. Effectivement, alors que le GeForce 3 n'accélère que les fonctions DirectX 8.0, le Radeon est optimisé pour les fonctions supplémentaires de DirectX 8.1. Nous verrons plus loin que ces fonctions se résument essentiellement à l'implémentation des pixel shader 1.4 en lieu et place des 1.3 pour le GeForce 3.

Côté architecture, nous sommes face à un processeur qui se compose de 60 millions de transistors cadencé pour le moment à 275 Mhz. La mémoire DDR qui équipe la carte 8500 de référence que nous avons reçue fonctionne également à 275 Mhz et offre une bande passante de 8,8 Go/s.

Pour les capacités de traitement des pixels, le processeur dispose de quatre unités de rendu et donc d'un filtrage de 1.1 Gpixel/s et de six unités de textures qui travaillent de manière intelligente puisqu'elles sont capable de traiter six textures par cycle d'horloge. Dénommé Pixel Tapestry II par ATI, l'unité de rendu dispose également du calculateur des pixels shaders 1.4 (Smartshader). Les pixels

shaders sont des fonctions particulières que les développeurs peuvent envoyer à la carte graphique et qui fournissent de multiples effets avancés au pixel près. On retrouve également les fonctions de FSAA (Full Scene Anti Aliasing) dénommée Smoothvision par ATI qui utilisent la technique du supersampling (le processeur calcule en interne une image à une résolution supérieure que celle qui doit être affichée).

Les capacités géométriques ne sont pas en reste, puisque le Charisma Engine II inclut à la fois les fonctions de transformation géométrique et de lumière en sus d'une unité de calcul des vertex shader 1.3. Ils sont l'équivalent des pixels shaders pour les vertex (les données géométriques primaires ou sommets des polygones) que le processeur envoie à la carte graphique. Cette unité de calcul permet également aux développeurs d'effectuer toutes sortes d'effets sur la géométrie en exploitant un langage de programmation simple.

Outre cette architecture extrêmement évoluée, le Radeon 8500 introduit également une unité de calcul pour la tessellation. Sans rentrer dans des considérations mathématiques complexes, la tessellation consiste à multiplier les polygones d'un objet pour en affiner les formes. Cette technique dénommée Truform par ATI s'effectue au sein même du processeur graphique. Le véritable problème de nos PC est maintenant la lenteur relative du bus AGP 4X qui n'offre toujours pas de bande passante suffisante pour amortir de façon significative le nombre de polygones. Le Truform utilise un algorithme de tessellation exploitant les N-Patches. Ce procédé consiste à affecter les lignes qui relient les sommets des polygones pour créer des formes courbes plus complexes et donc plus réalistes. Le calcul s'effectue au sein même du processeur graphique sans surcharger la bande passante AGP. De plus, cette technique est très simple à mettre en œuvre puisque certains jeux existants peuvent déjà l'exploiter avec un patch. C'est le cas de Half Life et de ses dérivées ou encore de Serious Sam. Nous avons pu tester son efficacité sous Half-Life et si parfois les objets subissent des déformations un peu trop importantes, on ne peut que se

processeur cadencé à 290 Mhz et une bande passante mémoire de 7.3 Go/s, les performances de la Radeon 7500 n'ont rien à envier à une GeForce 2 Pro, mais le plus étonnant c'est qu'il est encore possible d'augmenter la fréquence du processeur à plus de 320 Mhz sans problème.

Le passage de 0.18 micron pour la finesse de gravure en 0.15 micron offre bien des surprises chez ATI. Avec un prix annoncé à 1500 francs en version boîte, la Radeon 7500 est réellement une excellente affaire en terme de ratio fonctionnalités/performances. N'oublions pas de plus que grâce à la nouvelle politique commerciale d'ATI, d'autres constructeurs de cartes vont proposer des déclinaisons à des prix sûrement encore plus alléchants.

INFOS	
Nom :	Radeon 7500
Constructeur :	ATI
Caractéristiques techniques :	processeur à 290 Mhz, mémoire DDR 128 Mb à 320 Mhz, bus AGP 4X
Prix :	env 1500 F
Note :	96/100



ST 330

Advanced
Technology
Technique
Touchsense™

R 440

Volant Force
Feedback
Technique
Immersion™
"Touchsense™"

R220

Plug'n Play

R100+

X45

Cyborg Gold

P2000

Tafel Pad

P1500

Mini Pad

P750 Pad

CYBORG FORCE

Joystick Forcefeedback
Technique Immersion™
"Touchsense™"

Donnez une autre dimension au jeu !

Points de vente & Infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

Recevez
GRATUITEMENT
le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA :
consoles, volants,
joystick, manettes,
souris, accessoires

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSCOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transcom.fr, une société du groupe SATEK

Nom/Prenom _____

Date de naissance _____

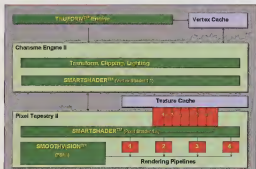
Adresse _____

CP _____ Ville _____

Configuration ordinateur _____ email _____

Dessiné : 11/01

Saitek



■ **COMPLEXE** Voici l'architecture du processeur Radeon 8500 accompagnée de ses différentes unités de calcul : au total plus de 60 millions de transistors !

réjouir de l'amélioration graphique apportée. La perte de performance est minime, de l'ordre de 5 % sous Half-Life. NVIDIA propose également une technologie équivalente au sein du GeForce 3, les RT-patches qui semble pour le moment plus complexe à mettre en œuvre.

Le Radeon 8500 propose en sus de son architecture extrêmement élaborée, le support du bi-écrans grâce à la technologie Hydravision.

Sur la carte en version boîte vous ne disposerez que d'une sortie DVI et TV mais pas d'une deuxième VGA. Outre l'aspect performance 3D pure, n'oublions pas qu'ATI propose toujours la décompression MPEG 2.

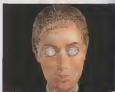
Sur le processeur Radeon 8500, elle exploite de plus une nouvelle technologie pour la sortie TV qui améliore encore la qualité visuelle.

Le Video Immersion II propose en sus d'un désentrelacement mélangeant les différentes techniques Bob et Weave, un désentrelacement progressif de l'image ainsi que des ajustements sur les différences visuelles liées à la fréquence de rafraîchissement de la TV. Le résultat est impressionnant et la sortie TV de la Radeon 8500 se positionne clairement comme la meilleure du marché. De plus, le Video Immersion II autorise la correction gamma de la vidéo.

Comme on peut le constater, le Radeon 8500 offre un nombre de fonctionnalités impressionnant et ne délaisse aucun des composants d'une carte graphique (2D, 3D, vidéo) au détriment d'une fonction particulière comme c'est souvent le cas chez NVIDIA ou la 3D prend le pas sur toutes les autres fonctions.

Pour le moment aucun jeu n'exploite les fonctions avancées de DirectX 8.1.

L'aide du moteur de transformation géométrique peuvent maintenant être réalisés grâce aux vertex shade avec une totale liberté pour le développeur. Donnons également l'exemple des ombres volumétriques qui étaient calculées de manière logicielle dans le moteur de Unreal d qui sont maintenant prises en charge par les vertex shader. Les pixels shaders permettent d'interagir sur chaque pixel ou groupe de pixels à l'écran, sur la coloration et les textures. Ils permettent d'offrir un rendu très précis des matières et des surfaces en fonction des éclairages et des textures. Toutes sortes de bump mapping et de mixages entre les éclairages sont envisageables. Les shader se présentent concrètement comme de petits fichiers texte décrivant la fonction graphique. Il existe déjà de nombreux sites d'échange pour les programmes professionnels de type Maya ou RenderMan; Microsoft vient d'ailleurs de lancer des outils de création spécifiques à DirectX (Shader Framework).





Deux chefs-d'œuvre dans un seul coffret. On vous aura prévenu.

Offrez-vous le grand jeu ! Pour 129 francs* seulement, l'énorme coffret LucasArts vous propose les jeux de qualité exceptionnelle / Les chefs-d'œuvre de la série Star Wars. Vous y êtes ?



Star Wars® Episode I La Menace Fantôme® + Star Wars® Episode I Racer®
L'énorme coffret de la série Star Wars vous propose les jeux de qualité exceptionnelle / Les chefs-d'œuvre de la série Star Wars. Vous y êtes ?

129 F

Star Wars® Episode II L'Attaque® + Star Wars® Episode III La Revanche®

Star Wars® Episode II L'Attaque® + Star Wars® Episode III La Revanche® : L'énorme coffret de la série Star Wars vous propose les jeux de qualité exceptionnelle / Les chefs-d'œuvre de la série Star Wars. Vous y êtes ?

129 F

Star Wars® Episode IV L'Espion de la Lune® + Star Wars® Episode V L'Empire contre-attaque®

Star Wars® Episode IV L'Espion de la Lune® + Star Wars® Episode V L'Empire contre-attaque® : L'énorme coffret de la série Star Wars vous propose les jeux de qualité exceptionnelle / Les chefs-d'œuvre de la série Star Wars. Vous y êtes ?

129 F

*Prix conseillé TTC en France pour les versions PC et PS2. Les versions Xbox et Game Boy Advance sont disponibles séparément. Les prix sont en francs français. Les prix sont en francs français. Les prix sont en francs français.



Collection
LucasArts

LE JEU DEVIENT UN ART





La réponse NVIDIA

Devant la montée en puissance d'ATI, NVIDIA tremble sur ses bases. En effet, face au Radeon 8500 qui devient leader technologique en matière de fonctionnalités (logique pour une carte qui sort six mois après) et avec des performances supérieures au GeForce 3, NVIDIA répond en ajustant les fréquences de ses GPU. Toute la gamme se nomme maintenant Titanium (Ti). La gamme utilise les processeurs déjà existants à de nouvelles fréquences et en améliorant les pilotes comme le timing mémoire à l'aide d'une technique de gravure optimisée par le fondeur TSMC.

Voyons en détails les nouvelles cartes. Le milieu de gamme comprend le GeForce 2 Titanium cadencé à 250 MHz équipée de mémoire DDR à 200 MHz. C'est une carte qui se positionne entre une GeForce 2 Pro et une Ultra. On devrait trouver cette carte chez les constructeurs au alentours de 1600 francs. Cette carte fait directement concurrence à la Radeon 7500 en terme de performances et de fonctionnalités 3D sans pour autant offrir la polyvalence de la carte ATI dans le domaine de la vidéo.

Le processeur GeForce 3 Titanium 200 est un GeForce 3 entrée de gamme mais en aucun cas

INFOS

Nom : GeForce 2 Titanium
Constructeur : NVIDIA
Caractéristiques techniques : processeur à 250 MHz, mémoire DDR 128 Mo à 200 MHz
Prix : 1 600 000 F
Note : 14/20

un MX. En effet, il ne dispose pas des fonctions bi-écrans désignées par le sigle MX. Le Ti200 est cadencé à 175 MHz et équipé de mémoire DDR à 200 MHz. Les cartes équipées de la sorte seront vendues entre 2 200 et 2 400 francs et ATI ne propose pas de carte concurrente dans cette gamme de prix. Peut-être verront nous apparaître une Radeon 8200 ou 8300. Enfin, dans le haut de gamme, NVIDIA propose le GeForce 3 Titanium 500, un GeForce 3 cadencé à 240 MHz embarquant 64 Mo de DDR à 250 MHz. Il équipera les cartes concurrentes de la Radeon 8500 mais leur prix de vente qui devrait avoisiner les 3500 francs est supérieur.

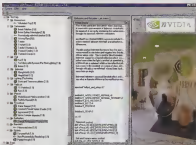
Tout a déjà été dit sur le processeur GeForce 3 et son architecture nFinite Engine (moteur de pixel shader 1.3 et de vertex shader 1.1). Son contrôleur mémoire Lightspeed Memory offre une excellente bande passante et ses quatre unités de rendu sont équipées de deux unités de textures chacune. Le filtrage de la Ti500 s'élève donc à 960 Mpixel/s et la bande passante mémoire disponible est de 7,4 Go/s à 250 MHz. Les 50 millions de transistors du GeForce 3 sont essentiellement destinés à la 3D et NVIDIA ne propose pas de bi-écrans pour le GeForce 3 tandis que la décompression MPEG 2 n'est prise en charge qu'à 50 %. Toutefois, n'oublions pas que NVIDIA est très

actif dans le domaine du support au développeurs et que la gamme GeForce est devenue au fil des mois la plate-forme de référence pour la majorité d'entre eux. C'est pourquoi malgré les relatives faiblesses apparentes du GeForce 3 par rapport au Radeon 8500, les performances des jeux actuels sont très bonnes car optimisées.

L'heure du choix

L'introduction des nouveaux Radeon 7500 et 8500 bouleverse la hiérarchie des cartes 3D. Au vu des différents tests effectués tant sous Windows 98 SE que sous XP, on peut constater tout d'abord que le Radeon 8500 et le Titanium 500 se tiennent souvent dans un mouchoir de poche. Le Radeon 8500 se détache dans les très hautes résolutions sous 3D Mark 2001 prenant parfois un avantage de plus de 400 points. Une belle réussite puisque depuis longtemps ATI n'avait pas mené la danse en matière de performances. N'oublions pas que 3D Mark 2001 est l'un des outils les plus avancés pour pouvoir comparer les cartes graphiques puisqu'il exploite les pixel et vertex shader. Point de détail qui a son importance, les driver ATI n'ont posé aucun problème durant tous les tests tant sous Windows 98 SE que Windows XP, preuve que ATI réagit positivement à ses erreurs passées. Il semble bien que le constructeur canadien, devant l'hégémonie NVIDIA liée à la 3D jeux, ait mis les

Le nouveau processeur GeForce 3 Titanium 200 est une version économique.



■ **DETAILS** Dans la fenêtre du centre vous pouvez enfin voir à quel point ressemble un shader, cette petite révolution de la 3D.



■ **TRUFORN** L'augmentation du nombre de polygones du dragon grâce à la technologie Truforn reste économique en terme de puissance et ne surcharge pas le bus AGP.

bouchées doubles du côté des joueurs. Il était temps ! Comme on le constate, sous Quake III qui teste essentiellement la vitesse de rendu des cartes, ces dernières ne sont pas saturées. Le CPU reste à la traîne pour exploiter toute la puissance du GeForce 3 ou du Radeon 8500, il faudra utiliser les processeurs Pentium 4 à 2 GHz ou les tout nouveaux Athlon XP qui exploitent les instructions SSE pour les alimenter correctement.

Sous Aquamark, le bench d'un jeu qui utilise un moteur exploitant les pixel shader 1.1, le GeForce 3 prend le dessus. Je soupçonne le moteur d'être pour le moment lourdement optimisé GeForce 3. C'est le parfait exemple du travail de relations développeurs effectué par NVIDIA depuis des années. Même problème sous Red Faction où le Radeon 8500 offre des scores en dessous du Titanium 500.

On constate tout de même que le GeForce 3 Titanium résiste bien au nouveau monstre d'ATI et qui s'en plaint puisque nous avons maintenant le choix dans le haut de gamme. On reste malgré tout sur notre faim, puisqu'il est pour le moment très difficile voire impossible de juger de la puissance ou calculateur de shader de chacune des deux cartes en utilisation réelle. On se retrouve dans la même situation qu'au lancement des cartes T&L. Toutefois, au vu des tarifs et de la polyvalence du Radeon 8500, il sort vainqueur de ce duel. Il est bien sûr évident que les possesseurs de GeForce 3 n'ont pas à changer pour un 8500. Le Titanium 200 est une véritable opportunité au vu de son tarif. Il offre 90 % des performances d'un GeForce 3 actuel pour un prix inférieur de plus de 1000 francs. Une véritable bonne affaire pour tous ceux qui souhaitent passer à la gamme GeForce 3 sans se ruiner.

Dans la milieu de gamme, le Radeon 7500 se révèle supérieur au GeForce 2 Ti dans les tests que nous avons effectués pour un prix équivalent. Il reste toutefois inférieur au GeForce 3 Ti 200 qui pour quelques centaines de francs supplémentaire offre une accélération Direct3D 8.0 complète. C'est la carte idéale et raisonnable pour accompagner un processeur à 1 GHz et plus pour ceux qui souhaitent un produit homogène. Attention néanmoins à l'achat. La guerre des prix et des fréquences fait rage entre les deux constructeurs. La nouvelle politique de distribution d'ATI va nous permettre d'avoir un large choix à l'instar des cartes à base de GeForce 3 et de nombreux constructeurs plus ou moins connus travaillent (on parle officieusement de MSI et Asus) à l'heure actuelle sur des solutions à base de 8500 pour des prix inférieurs à 2200 francs. Au moment de l'achat, vérifiez les fréquences, les fonctionnalités et le bundle.

Vive le choix !

- En conclusion, on peut dire qu'ATI fait un retour technologique fracassant et pour une fois avec une politique de prix agressive. Les très bonnes performances des processeurs 8500 et 7500 et leur rapport fonctionnalités/prix les

■ **CAPACITÉS** Voici en détail les capacités des cartes sous Direct 3D 8.1. A gauche le Radeon 8500, à droite le Titanium 500.

placent en position de leader. La mise à jour des cartes NVIDIA ne semble pas suffisante pour contrer cette offensive. Mais restons confiant, le grand vainqueur de ce combat reste le consommateur. NVIDIA avec son incroyable faculté à rebondir peut revenir très vite avec des produits innovants. ■

INFOS

Nom : GeForce 3 Titanium 200
Constructeur : NVIDIA
Caractéristiques techniques : accélération à 175 MHz, mémoire DDR 128 Mo à 200 MHz
Prix : env. 2 200 €
Note : 67/100



Les performances	ATI Radeon 7000	ATI Radeon 7200	ATI Radeon 7500	ATI Radeon 8500	NVIDIA GeForce 2 Ti	NVIDIA GeForce 3 Ti 200	NVIDIA GeForce 3 Ti 500
Fréquence GPU/Mémoire 3D MARK 2001 (Index)	166 / 166	166 / 166	290 / 230	275 / 275	250 / 200	175 / 200	240 / 230
1024x768x32	1869	3054	4076	7026	3850	5827	6715
1600x1200x32	934	1793	2886	5610	2235	3618	4985
QUAKE II (1m/s)							
1024x768x32	47	79	109	122	109	120	124
1600x1200x32	16	38	61	103	55	85	106
Red Faction (1m/s)							
1024x768x32	24	40	63	85	56	76	112
1280x1024x32	14	25	42	54	38	51	82
Aquamark 2.1 (1m/s)							
1024x768x32	12	12	12	46	21	37	50
1600x1200x32	5	9	12	27	11	20	32

Le frag multiple

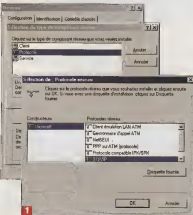
Installer un réseau | Comment connecter plusieurs PC pour jouer ?

La plupart des jeux récents possèdent une option multijoueur. En plus d'allonger leur durée de vie, cela permet souvent de disposer d'adversaires ou d'alliés de bien meilleur niveau. Voici quelques conseils de base pour monter un réseau local performant pour deux machines ou plus.

Depuis déjà très longtemps, on a voulu relier les ordinateurs ensemble. De nombreuses normes se sont donc succédées, toutes plus ou moins performantes, mais jamais compatibles. Aujourd'hui, l'offre s'est considérablement réduite et on peut désormais choisir un standard qui possède une pérennité certaine, car il est quasiment utilisé par tout le monde, il s'agit de l'Ethernet. La mise en place d'un réseau passe par deux étapes indispensables : le choix du bon matériel et le choix de la bonne configuration logicielle.

Les cartes réseau

Pour mettre en réseau des ordinateurs, il faut en réalité relier des cartes réseau entre elles. Elles se présentent sous la forme d'une carte d'extension de petite taille.



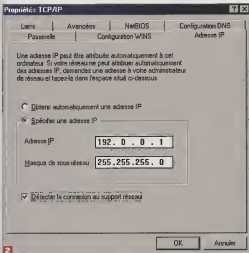
SEULE INDISPENSABLE Les cartes réseau 10/100 Mbits se trouvent partout. Elles coûtent moins de 120 francs.

La carte sera chargée de dialoguer avec les autres postes mis en réseau par l'intermédiaire des logiciels et des protocoles idoines. Chaque carte dispose d'un connecteur destiné à recevoir le câble de connexion. Il y a également au moins deux voyants qui permettent de suivre le bon fonctionnement des transactions sur le réseau. Il existe deux déclinaisons du réseau local, le 10BaseT et le 100BaseT. En terme d'installation et d'utilisation, il n'y a aucune différence. Seules leurs performances les distinguent. Le 10BaseT offre un débit de 10 Mbits/s, soit 1,25 Mo/s. Autrement dit, il faut à peine plus d'une seconde pour transférer d'un poste à un autre l'équivalent du contenu d'une disquette. Le 100BaseT va dix fois plus vite avec un débit de 100 Mbits/s. Les cartes 100BaseT sont capables de dialoguer en 10BaseT. Il existe de nombreuses cartes réseau sur le marché. La grande majorité est de type 100BaseT. Aujourd'hui, toutes les cartes sont prévues pour le port PCI. Il assure un débit suffisamment rapide pour ne pas saturer les échanges de données entre les différents postes connectés. Le choix d'une marque connue tel que 3Com n'est pas indispensable. Il suffit d'opter pour une carte 10/100 Mbits, qui ne vous coûtera pas plus de 120 francs.

Câbles et concentrateurs

En plus des cartes réseau, il ne faut pas oublier la connexion entre les ordinateurs. Le seul accessoire véritablement indispensable, c'est le câble réseau.

Sur les cartes, on trouvera un connecteur de type RJ45. Il a la même structure que les câbles téléphoniques employés par les modems (type RJ11), mais sa fiche est de plus grande taille. Si vous ne voulez connecter que deux PC, vous pourrez vous contenter d'un seul câble RJ45. Dans ce cas, procurez-vous un câble dit « croisé ». Les différents connecteurs internes se croisent au sein même du câble pour que les broches correspondant aux données sortantes d'un PC arrivent aux broches correspondant aux données entrantes de l'autre PC. Trois mètres de câble réseau coûtent environ 20 francs. Si votre réseau dépasse les deux machines, il vous faut un appareil supplémentaire. Appelé soit hub ou switch suivant ses fonctionnalités, il s'agit en fait d'une sorte de multiprise pouvant recevoir plusieurs câbles RJ45 en provenance de différents PC. Tout comme les cartes réseau, les hubs peuvent être de différents types : 10 Mbits, 100 Mbits et 10/100 Mbits. Le prix d'un hub 8 ports 100 Mbits se situe sous la barre des



400 francs. Le switch dispose de ces mêmes vitesses mais pour chaque port RJ45, alors que pour le hub cette vitesse est partagée. Pour notre exemple, un hub 100 Mbits ou 10/100 Mbits suffira amplement. En effet, pour le jeu en réseau, le switch n'est pas réellement utile. On le conseillera pour une utilisation plus gourmande en bande passante telle que la copie de fichiers. Il faut également faire attention à la qualité du câble. Le débit étant relativement élevé sur le réseau, le câble doit être suffisamment blindé et isolé du monde extérieur pour éviter les erreurs de transmissions. La qualité d'un câble est spécifiée par une référence de type CAT (pour catégorie) suivie d'un chiffre. Les meilleurs sont les CAT 5 qui sont recommandés pour des réseaux locaux à 100 Mbits/s.

Installation des pilotes

Après avoir installé les cartes réseau et branché toutes les machines entre elles, il ne reste plus que la partie logicielle. Sous Windows 95, 98 ou Millennium, la manipulation est simplifiée. Dès l'allumage des PC, la carte réseau doit être reconnue à l'initialisation du système. Windows vous demandera alors d'insérer la disquette ou le CD fourni avec votre carte réseau et qui

contient ses pilotes. Ils ne sont pas les seuls nécessaires, Windows a également besoin d'un certain nombre d'outils pour mettre en place le réseau au niveau logiciel. Tous ces outils sont gérés au même endroit. Ouvrez le panneau de configuration de Windows et repérez l'icône « Réseau ». Double-cliquez sur cette icône. Si votre carte réseau est bien installée, vous devez trouver son nom dans la liste affichée. Sinon, réinstallez les pilotes de la carte.

Les protocoles

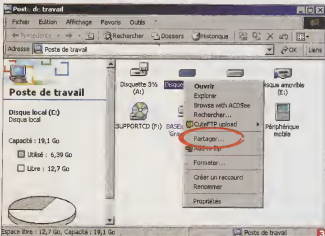
Pour dialoguer via le réseau, les PC emploient un certain langage que l'on appelle en terme de réseau le protocole. Il sert à codifier la façon dont seront envoyées les données. Le protocole

Reliez des PC pour jouer en réseau est devenu enfantin et franchement bon marché.

le plus employé est le protocole TCP/IP. C'est celui-là même qui est utilisé par Internet. Si ce protocole n'est pas présent dans la fenêtre des propriétés réseau, cliquez sur le bouton « Ajouter ». Dans la liste proposée, choisissez « Protocole » et cliquez sur le bouton « Ajouter ». Dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche, choisissez Microsoft et faites défiler la liste de droite jusqu'à trouver « TCP/IP ». Cliquez sur OK (Fig.1). Dernière étape de l'installation, il vous faut maintenant définir ce que l'on appelle un « client », en quelque sorte la machine virtuelle qui gèrera les échanges entre les ordinateurs connectés. Le plus simple sera d'utiliser le client dit « Microsoft ». Si le module « Client pour les réseaux Microsoft » n'est pas présent dans la fenêtre des propriétés réseau, cliquez sur le bouton « Ajouter ». Dans la fenêtre

48 KITS 20 De nombreux kits de démarrage sont disponibles pour moins de 1 000 francs. Ils comprennent le plus souvent deux cartes réseau, un hub et deux câbles, juste ce qu'il faut pour débiter.





■ **BLINDÉ** Pour un réseau à 100 Mbits, le câble RJ45 de catégorie 5 est obligatoire pour garantir le débit et éviter toute erreur.

Réseau choisissez « Client » puis cliquez sur « Ajouter ». Dans la liste de gauche, choisissez « Microsoft » et dans la liste de droite « Client pour les réseaux Microsoft ». Cliquez sur OK.

L'adresse IP

En général, Windows est capable de gérer directement les paramètres de réseau et il n'y a rien d'autre à faire. Toutefois, vous pouvez spécifier ou modifier certains paramètres en fonction de vos besoins. Le principal paramètre concerne l'adresse IP. Chaque adresse IP est formée de quatre chiffres allant chacun de 0 à 255 et séparés par des points. Chaque PC connecté doit avoir sa propre adresse IP afin d'être différencié des autres. Dans la fenêtre « Réseau », repérez la ligne comprenant le terme TCP/IP suivi d'une flèche et du nom de votre carte réseau. Cliquez sur « Propriétés ». Cliquez

Quitte à monter un réseau, autant opter pour du 100 Mbit/s, d'autant qu'il n'y a plus guère de différence de prix.

sur l'onglet « Adresse IP ». Par défaut, Windows se met en attribution automatique d'adresse IP. Cela fonctionne si vous vous contentez de faire dialoguer les PC. Mais si vous désirez partager des ressources tel un accès Internet ou une imprimante, il vaut mieux choisir vous-même une adresse. Cliquez sur « Spécifier une adresse IP ». Au niveau de l'adresse, saisissez une série de quatre chiffres compris entre 0 et 255. Par exemple : 192.0.0.1. Sur le second PC, vous choisirez l'adresse 192.0.0.2. Ces deux séries correspondront aux adresses réseau de chaque PC. Attention ! Si vous voulez que les PC communiquent correctement il ne faut changer que le dernier nombre. Le masque de sous-réseau devra prendre la valeur 255.255.255.0 (Fig.2). Cliquez sur OK et fermez la fenêtre réseau. Windows vous demandera ensuite de relancer le système, ce qu'il est impératif de faire pour entériner tous les changements. Une fois toutes ces opérations réalisées sur les deux PC, le réseau sera actif.

Mis en œuvre du réseau

Que faire une fois que les deux PC sont en réseau ? Les possibilités sont nombreuses, mais certaines nécessitent que l'on procède à des ajustements de paramètres.

Le nombre et la qualité des jeux auxquels on peut jouer à plusieurs font du réseau local un outil ludique idéal. La vitesse des débits permet aux deux joueurs de profiter pleinement des possibilités offertes. Si le réseau est bien installé, il n'y aura rien de particulier à effectuer pour jouer en réseau. Dans les paramètres du jeu, il suffira d'indiquer la présence d'un ordinateur distant et le PC initial devra le trouver sans aucun problème. Attention, il faudra en général disposer de deux versions commerciales du jeu.

Partager des fichiers permet de transférer des quantités importantes de données d'un PC vers un autre dans un minimum de temps. Pour l'activer, il faut ajouter un service qui n'est pas installé par défaut lors de la mise en place du réseau. Ouvrez le panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône « Réseau ». Cliquez sur « Ajouter » et choisissez « Services ». Dans la liste proposée, optez pour « Partage des fichiers et imprimantes pour les réseaux Microsoft ». Pour partager un disque dur, un répertoire ou une imprimante, il suffit de sélectionner l'élément à partager, de cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et de choisir la commande « Partager » dans le menu déroulant (Fig.3). Cliquez ensuite sur l'option « Partagé en tant que ». Saisissez un nom de partage ainsi qu'un commentaire. Le nom de partage sera le nom du répertoire partagé visible par les autres PC. Dans la section « type d'accès », vous pouvez permettre ou non l'accès total au répertoire partagé. La procédure reste la même pour partager une imprimante. Une fois tous ces paramètres définis, un ordinateur pourra dès lors se servir du disque dur ou de l'imprimante de l'autre comme s'ils faisaient partie de son propre environnement. ■

■ **CROISÉ OU PAS** Pour connecter deux PC directement, optez pour le câble croisé, sinon le câble droit s'impose.

Pour piloter des Ovni

Manettes et volants Saitek | Une nouvelle gamme au look d'enfer !

Cette année, les constructeurs ne se bousculent pas pour proposer de nouvelles manettes. Saitek est le seul qui a complètement renouvelé sa gamme de joysticks et de volants. Le look est résolument futuriste, mais qu'en est-il de la qualité ?

Saitek est le troisième acteur de la manette en Europe. Sa réputation repose entre autre sur un design souvent avant-gardiste et des innovations inattendues. Cette nouvelle gamme ne déroge pas à la règle. Du côté des joysticks, le constructeur propose une nouvelle version de son ensemble dédié à la simulation de vol qui passe du X36 au X45 (et pourquoi pas 7352,25 ? Les noms en informatique resteront décidément toujours un mystère), est-il que le design est somptueux. Avec la base en métal brossé bleu et les boutons oranges, il a de la gueule, le X45. La manette de forme simple offre une pléthore de boutons en tout genre. Sur le devant, un bouton se retrouve sous le pouce, ce qui est logique, et un poussoir épouse le petit doigt, c'est moins banal. D'ailleurs pour peu que votre main soit un peu large, vous aurez du mal à ranger vos doigts. Un autre bouton situé devant le rabat avant est inutilisable. Pour le pouce, si deux boutons et un chapeau chinois sont accessibles, le deuxième



chapeau et les autres poussoirs exigent une certaine gymnastique,

Infos
Nom : X45
Constructeur : Saitek
Caractéristiques techniques :
 Joystick dédié à la simulation de vol. Manette des gaz séparée avec poussoirs deux joysticks deux chapeaux chinois, emulation souris, huit boutons. Trois modes, connexion USB.
Prix : env. 800 F
Note : 94/20

Infos
Nom : Cyborg Force 3D
Constructeur : Saitek
Caractéristiques techniques :
 Joystick à retour de force. 9 boutons, manette des gaz, chapeau chinois, poussoirs par rotation du manche, connexion USB.
Prix : env. 750 F
Note : 82/20

sans parler du capot grotesque qui recouvre le bouton de mise à feu. Il faut qu'ils arrêtent de regarder Top Gun en bouche chez Saitek. La course du manche est très agréable : ferme et suffisamment longue. La poignée de gaz regorge de boutons, mais elle intègre surtout deux molettes bien pratiques pour les volets ou le changement d'arme. Il y a même une émulation souris peu pratique et un palonnier analogique difficile à actionner, ce qui constitue un problème pour la simulation de vol. La course de la poignée de gaz et le feeling sont excellents. L'ensemble X45 mériterait donc vraiment le détour s'il n'y avait ce problème des pilotes et du logiciel. La programmation indispensable pour ce type de matériel afin d'assigner les fonctions est incompréhensible surtout pour les trois modes réglables par switch. Alors forcément, l'utilisateur cherche refuge dans la documentation, mais il a tort. Elle est encore plus incompréhensible, manifestement traduite par l'idiot du village avec des fautes tous les deux mots et des phrases de quinze kilomètres. En résumé, le X45 est un bon produit perfectible pour l'ergonomie mais désober par un pilote et une documentation pilotables.

Ça vibre ou ça bouge ?

Saitek se lance à son tour dans le joystick animé bien que le retour de force n'ait jamais fait ses preuves dans les jeux et que l'intérêt de ce type de manette reste discutable. Le joystick Cyborg Force 3D semble tout droit sorti d'une série d'anticipation des années cinquante. Formes curieuses et lumière bleue donnent un genre SF démodé que certains apprécieront. Au toucher, les matériaux et l'assemblage font un peu « toc ». Le manche tombe bien sous le main et la course est suffisamment longue. Les boutons et le chapeau chinois, tombent eux bien sous le pouce, une fois la gymnastique d'approche effectuée. Le manche est ambidextre tout comme la commande de gaz très agréable à manipuler. Les nouveaux pilotes désinstallent la version pour le X45. Vous n'avez donc pas le droit d'avoir deux produits Saitek sur votre PC ! Revenons au Cyborg Force. Une fois dans le jeu, les forces à la norme Immersion 2 sont précises et la puissance est suffisante sans être impressionnante. Il y a un réglage pour les jeux non retour de force qui permet de paramétrer la force de rappel au centre de la manette, une bonne chose. Le Cyborg s'avère assez précis mais moins que la concurrence chez Microsoft. En résumé, il s'agit



INFOS

Nom : RX 440

Constructeur : Saitek

Caractéristiques techniques :

Volant et pédalier séparés, retour de force, 4 boutons, leviers de vitesse, conception USB

Prix : env. 500 F

Note : 14/20

d'une manette retour de force honnête au look étrange et à la finition un peu cheap.

Le ST 330 Rumble Force affiche un look tout aussi futuriste mais sympa. Le manche tombe bien sous la main gauche ou droite tout comme la manette de gaz dont le levier peut être placé à droite ou à gauche, c'est selon. Les boutons tombent bien sous les doigts et la course du manche est suffisamment ferme et longue. Dans les jeux, la précision est excellente. La fonction force se contente de faire vibrer le manche. Pour la somme approximative de 350 francs, on regrette l'absence de palonnier et de chapeau chinois. Si vous aimez vous faire masser la main et que la simulation n'est pas votre truc, le ST 330 pourra vous plaire.

Volants ou Ovni ?

Le look de la nouvelle gamme de volants RX 220 et 440 est tout aussi « space ».

Nous allons traiter les deux modèles ensemble car, hormis le retour de force, ils sont quasiment identiques. S'ils ne sont pas vilains à regarder, il est tout de même curieux d'avoir opté pour des

La nouvelle gamme Saitek se distingue par un design original qui séduira les amateurs de science-fiction.

branches qui portent vers l'arrière pour rejoindre la colonne de direction. Ou coup, on est assez loin de la table et c'est bizarre. Sinon, la prise en main est bonne tout comme le grip agréable du revêtement. Les boutons et les leviers de vitesse sont accessibles, mais font un peu bon marché quant à la fabrication et la finition. Tout comme l'axe du volant d'ailleurs qui a du jeu latéral. La fixation au bureau est efficace à défaut d'être rapide à monter. Il y a également un accessoire pour caler le volant entre les genoux si vous n'avez pas de table, une réminiscence de la console peu utile sur PC. Le pédalier est original car pour une fois comme sur une vraie voiture, les pédales sont articulées en haut. La position des pieds est cependant fatigante à la longue. En revanche, calé

sur le socle, vous ne risquez pas de faire glisser le pédalier. La course des pédales est suffisamment longue et ferme. Le RX 220 s'avère précis dans les jeux de course, mais nous avons rencontré des difficultés de paramétrage. Sans pilote, le volant est reconnu avec un axe de frein séparé ce que certains jeux ne soutiennent pas. Par ailleurs, le calibrage du pédalier est difficile. Lorsque ça marche, la précision est bonne et la course du volant est agréable mais le retour au centre n'est pas assez ferme. Le RX 440 ne pose pas de problèmes de configuration et le calibrage est automatique. En situation, le volant est précis avec des forces suffisantes mais mal définies. Ces deux volants sont donc corrects au niveau de l'ergonomie et de la précision, mais un cran en dessous de la concurrence chez Thrustmaster ou Microsoft. ■

INFOS

Nom : ST 330 Rumble Force

Constructeur : Saitek

Caractéristiques techniques :

Joystick à retour de force, 6 boutons, manette de gaz, chapeau chinois, conception USB

Prix : env. 350 F

Note : 15/20

INFOS

Nom : RX 220

Constructeur : Saitek

Caractéristiques techniques :

Volant et pédalier séparés, 4 boutons, leviers de vitesse, conception USB

Prix : env. 450 F

Note : 12/20

Le lièvre et la tortue

Processeur Athlon XP | Puissance et marketing...

Intel ne finit pas de monter la fréquence de son Pentium 4, qui atteint aujourd'hui les 2 GHz. AMD a du mal à suivre mais la firme américaine n'a pas dit son dernier mot. Elle propose désormais une nouvelle version de l'Athlon. Au programme : plus de performances et de nouvelles dénominations qui risquent de ne pas faire l'unanimité...

C'est le branle-bas de combat chez AMD pour contraindre Intel qui atteint la barre psychologique et marketing du 2 GHz. Car du coup, AMD a du mal à faire valoir la puissance de son processeur haut de gamme. Malgré des performances très proches entre l'Athlon 1,4 GHz et le Pentium 4 1,7 GHz, l'effet psychologique de la fréquence reste en faveur d'Intel. C'est pourquoi AMD sort une nouvelle version de l'Athlon baptisée XP qui propose une architecture optimisée et de nouvelles appellations.

Techniquement, le cœur de l'Athlon XP est un dérivé de l'Athlon 4 destiné aux ordinateurs portables et sorti il y a quelques mois (nom de code Palomino). L'optimisation de l'architecture sans changement radical devrait améliorer les performances de 15 à 20 % selon AMD. Sa principale évolution réside dans l'intégration d'un nouveau jeu d'instructions supplémentaires, soixante au total et qui porte le nom de 3DNow Professional. Elles sont pleinement compatibles avec les instructions SSE1 d'Intel ce qui implique un gain de performance immédiat pour toutes les applications développées à cette norme. Au niveau de la mémoire cache, rien



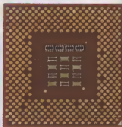
INFOS

Nom : Athlon XP 1800+
Constructeur : AMD
Caractéristiques techniques :
 Socket A TSO 266 MHz, cache de niveau 2 de 256 Ko, instructions 3DNow Professional
Prix : env. 2 000 F
Note : 10/20

de nouveau, puisqu'on trouve toujours 256 Ko de niveau 2 et 128 Ko de niveau 1. La F58 (bus externe) reste également à 266 MHz. Physiquement, l'Athlon XP abandonne la céramique pour un alliage de plastique sur lequel est posé le cœur. On regrettera d'ailleurs que la puce soit toujours à nu et donc sensible aux altérations. La grande force des processeurs AMD réside dans leur compatibilité entre eux. L'Athlon XP n'y déroge pas et conserve le support Socket A. Enfin, grâce à l'optimisation du cœur, on enregistre par ailleurs une baisse de 20 % de la chaleur dissipée ce qui rend le nouvel Athlon un peu moins sensible aux ventilateurs moyens.

Des performances

Pour contraindre un Pentium 4 plus rapide mais moins puissant et officiellement pour marquer la différence entre l'ancienne et la nouvelle génération, AMD introduit le PR ou Performance Rating. La dénomination du processeur sera calquée sur le taux de performance et non plus sur la fréquence. Le nom du processeur que nous avons testé est donc Athlon XP 1800+ mais sa fréquence réelle est de 1,533 GHz. Vous avez aussi le 1600+ à 1,4 GHz



Cure de jouvence pour le Duron

AMD en prend clairement pour son King et son processeur entré de gamme. Le Duron voit son logo, qui a pour la première fois, être intégré au processeur. Le package changeant et vient de l'intégration des instructions 3DNow Professional, nous regrettions d'être optimisés du traitement des calculs. Les performances restent les mêmes avec un cache de niveau 2 de 64 Ko. 300 Ko de niveau 1 et une fréquence de bus entré à 200 MHz. Ses performances augmentent d'environ 10% à fréquence égale et le prix reste inférieur à son concurrent le Celeron avec 800 francs pour le 1 GHz.

et le 1500+ à 1,333 GHz. Certains d'entre vous se souviendront sûrement que Cyrix avait fait de même pour ses 6x86. Hélas, les performances des 6x86 face au Pentium de l'époque ne justifiaient aucunement ces augmentations virtuelles de fréquences. Si cela a donné une mauvaise réputation au PR dans le cas du 6x86, cette appellation semble plus défendable dans le cas de l'Athlon XP. En effet, les performances sont tout bonnement époustouflantes, presque 10 % de plus que le Pentium 4 1,8 GHz pour le 1800+ dans les Jeux. Reste à voir comment le consommateur va réagir face à un argument marketing qui peut être mal interprété. En revanche, le rapport prix/performance est bien réel et largement en faveur d'AMD puisque l'Athlon XP 1800+ se négocie autour de 2 000 francs et se contente de mémoire DDR. ■

Cette ultime mouture de l'Athlon offre des performances remarquables.



Les performances

	Pentium 4 1,8 GHz	Athlon XP 1800+	Duron 1 GHz
Chipset	Intel i850	AMD 760	AMD 760
Mémoire	RAMBUS PC800	DDR PC2100	DDR PC2100
Sandra 2001 - ALU (indice)	3196	4 240	2 780
Sandra 2001 - FPU (indice)	2 174	2 100	1 377
Sandra 2001 - Bande passante mémoire (Mo/s)	1 391	790	692
3D Mark 2001 (indice)	5 802	5 905	5 553
Quake III (HQ - 1024 x 768) (m/s)	150,2	166,8	122,2
Aquamark (1024 x 768) (m/s)	35,4	36,9	33,3
Sysmark 2000 (indice)	162	164	91

■ **RAISONNEMENT** À fréquence égale l'Athlon XP est plus performant que le P4.

ca se passe
comme ça



K-do chez
tous les mois



Hub USB Saitek Pro

En cette période du tout-USB, on se lasse vite de brancher des périphériques comme les manettes et les souris à l'arrière du PC et surtout, les deux prises standard ne suffisent pas. Il faut donc un hub de préférence alimenté pour qu'il puisse supporter des composants plus gourmands comme un scanner ou un Zip. Saitek vous en propose un assez esthétique ce qui est suffisamment rare pour être signalé, et qui ne coûte que 300 francs. Les ports sont au nombre de quatre et facilement accessibles en frontal avec des diodes qui indiquent le bon fonctionnement. ■



18
20

■ **BEAU** Un hub est indispensable et s'il se laisse regarder, ça ne gêne rien à l'office.

Carte mère Abit KG7

Le chipset 760 d'AMD est toujours le meilleur pour les processeurs Athlon. Abit propose donc logiquement une carte mère pourvue de ce jeu de composants. La carte est compatible avec la mémoire DDR à 200 et à 266 MHz. On retrouve 6 slots PCI, un AGP 4x, et un CNR. C'est la puce 6868 de VIA qui accompagne le 760. Elle gère deux canaux IDE U-DMA 100 et 6 ports USB. Lors de nos tests, la carte s'est avérée très performante et parfaitement stable. Le BIOS est équipé du SotMenu III qui reste une référence pour tous ceux qui souhaitent régler manuellement les différents paramètres de leur processeur. On la trouve à moins de 1500 francs. ■



18
20

■ **ADOUTE** Voici la carte mère la plus complète et la plus stable pour les processeurs AMD avec de la mémoire DDR.

Ciné de quartier

Creative Labs Inspire 5300 | Entrée en matière.

Si vous avez une carte son capable de décoder le Dolby Digital pour les DVD vidéo, il est opportun d'y associer des enceintes 5.1. Comme Creative Labs fabrique la carte son en question, il est logique qu'ils proposent des enceintes idoine. Les Inspire 5300 remplacent les FPS 2200 vendues au même prix. Les satellites tous identiques ont un design plus avenant et le caisson de basse est un peu plus compact. En revanche, les satellites en plastique sont moins lourds. Il y a toujours une petite télécommande à fil pour régler le volume et surtout la répartition avant/arrière. Le reste se fera sur le PC. La puissance a été augmentée et pour un pièce standard, elle est largement suffisante et il est possible de pousser le volume au 2/3. A l'écoute, la restitution est

précise avec une excellente séparation des instruments et une bonne présence. Le son est un peu clair et manque de médium mais les basses sont bien présentes. Par rapport au modèle précédent, les basses sont un peu mieux définies et les aigus un peu moins. Il n'en demeure pas moins que pour 1 000 francs, vous disposez d'un système 5.1 assez musical et largement suffisant pour jouer et regarder des films. ■



■ **CRÉPHILE** Ces enceintes s'adaptent parfaitement à tout type de pièce.

INFOS

Nom : Inspire 5300
Constructeur : Creative Labs
Caractéristiques techniques : enceintes 5.1, caisson de basse, puissance 40 Watts, 165, connecteurs mini Jack, télécommande à fil
Prix : env. 1 000 F
Note : 16/20

Gants de velours

Logitech Optical Desktop | Souris et clavier de luxe.

Logitech a eu la bonne idée d'associer sa souris sans fil optique à un clavier. Nous avions déjà loué ce ronquer de luxe dans ces pages. Il est ergonomique (pour les droitiers), avec une bonne autonomie de piles mais un peu massif. La précision optique est excellente avec une réactivité instantanée chère aux gamers. Le clavier, sans fil également, est quant à lui un modèle de minceur. Il offre des touches supplémentaires que vous allez adorer. À gauche, une molette et deux boutons permettront de doubler la souris ce qui dans un FPS peut être un avantage crucial. Vous assignez par exemple le défilement des armes à la souris et le zoom de la lunette

à la roulette du clavier. De plus, en haut vous avez toutes les touches de fonctions habituelles pour le Web et une commande de lecture pour les films et la musique avec une molette pour le volume, la classe quoi ! A la trappe, les touches sont très agréables. L'ensemble habille parfaitement votre bureau, le design de la souris comme du clavier est superbe avec des tons gris/noir du meilleur effet. Il n'y a que le prix qui fasse trémir. ■



INFOS

Nom : Optical Desktop Optical
Constructeur : Logitech
Caractéristiques techniques : souris optique et clavier sans fil, alimenté par piles LR6, deux molettes, touches de fonctions dédiées, connecteur PS/2, liaison radio
Prix : env. 1 000 F
Note : 17/20

■ **CLASSE** Avec cet ensemble souris et clavier sans fil, votre bureau va ressembler à celui d'un PDG.

Microsoft Explorer

La première souris optique de Microsoft a été revue et dotée de la dernière technologie à l'image de sa grande sœur sans fil. Elle en reprend les caractéristiques exceptionnelles soit une précision sans faille, les quatre boutons et leur souplesse d'emploi tout comme la finition très luxueuse. Un peu moins volumineuse, sa forme ergonomique sera parfaite pour tous les droitiers. Elle se connecte en USB comme en PS/2 et seul son prix d'environ 500 francs fait tout de même un peu grincer des dents. ■

16
20

■ **CLASSE** Avec son revêtement métallisé et ses formes rondes, cette souris se fera belle sur votre bureau.

Saitek Cordless Optical

Saitek y va aussi de sa souris sans fil et sans boule. Elle est franchement moche et la transmission par radio, si elle fonctionne bien, n'autorise pas une distance de plus d'un mètre. L'ergonomie est bonne et ambidextre mais les deux boutons sont trop durs. L'alimentation se fait par batterie rechargeable, une excellente idée, mais la prise du chargeur vers le souris fait vraiment bricolage ce qui pour un produit à 450 francs est difficilement acceptable. ■

12
20

■ **QUELCONQUE** Elle est optique et sans fil mais pas très sexy avec ce design austère et un raccordement secteur bricolé.

Luxe et liberté

Microsoft Wireless Explorer | Sans fil et sans boule.

Logitech et Microsoft se tirent en premier la bourre sur qui sortira en premier la prochaine génération de souris. Logitech fut le premier à proposer un rongeur sans fil et sans boule, Microsoft ne pouvait que suivre et voici l'Intellimouse Wireless Explorer. Elle est assez massive et destinée uniquement aux droitiers. Sa forme volumineuse cache cependant une ergonomie parfaitement étudiée. Pour peu que vos paluches soient dans la norme, la prise en main sera excellente et vous ne ressentirez aucune fatigue. Le dictat de la mode migre des faux seins aux mains qui ne doivent être ni trop fines ni trop grosses ! Les deux piles standards fournissent une autonomie de quatre mois en utilisation courante selon le constructeur ce qui est suffisant. La précision est excellente tout comme la rapidité, aucun temps de latence n'est à déplorer. La technologie optique est aujourd'hui

INFOS	
Nom :	Intellimouse Wireless Explorer
Constructeur :	Microsoft
Caractéristiques techniques :	Mousi optique sans fil, 4 boutons, 1000 points par pouce, interface USB & PS/2, quatre batteries, roulette de défilement
Prix :	env. 550 F
Note :	17/20



■ **HAUTE-COUTURE** Sans fil, sans boule, esthétique et bien finie, voici la souris haute couture.



si mature que même les quakers les plus extrémistes ne pourront pas remettre en cause la réactivité. De même, la souris se contente de toutes les surfaces pourvu qu'elles ne soient pas trop réfléchissantes. Enfin, Les quatre boutons et la roulette sont un modèle de douceur. Si la forme vous convient, voici donc une souris haut de gamme qui satisfait à toutes les exigences. ■

Et la lumière fut

Souris Saitek Optical Pro | Communication visuelle.

Saitek présente en cette rentrée une gamme complète de souris sans fil. L'Optical Pro est une souris classique à fil avec deux boutons et une roulette qui d'ailleurs sont très doux à actionner eu demeurant. La forme est déjà plus fantaisiste avec un revêtement métallisé et des parties translucides bleues du meilleur effet surtout qu'elles s'illuminent en utilisation. La forme curieuse fait que la paume de la main ne repose pas sur la table mais à l'usage, on ne fatigue pas plus que ça et l'ergonomie s'adapte à toutes les mains. L'assemblage fait un peu bon marché mais ne semble pas nuire à une excellente précision. Le petit plus est logiciel car cette souris vous prévient en clignotant de l'arrivée d'un mail. Compatible avec toutes les messageries, elle clignote lentement pour un

message standard et vite pour un prioritaire. Avec un prix encore acceptable, c'est une bonne souris milieu de gamme. Il en existe une version à vibration baptisée Touche Force qui coûte cent francs de plus pour un gadget totalement inutile qui vous amusera deux secondes dans le seul jeu qui l'exploite soit Black & White. ■

■ **OHNI** Avec son look futuriste, la nouvelle souris optique de Saitek est désirable et sa fonction e-mail n'est pas inutile.



INFOS	
Nom :	Optical Pro
Constructeur :	Saitek
Caractéristiques techniques :	Souris optique, connexion USB, deux boutons, roulette de défilement, alerte de mails
Prix :	env. 300 F
Note :	15/20

Albert est vert

Commandos 2 | Les six premières missions d'un jeu « pas pour les mauviettes ».

Commandos 2, c'est à la fois *Les Douze Sapeurs* (pour le groupe de baroudeurs surentraînés et le contexte de la Seconde Guerre mondiale) et la série *Mission : impossible* (pour la difficulté et la spécialisation des hommes), mais c'est surtout des sauvegardes rapides. Beaucoup, mais alors là beaucoup beaucoup de sauvegardes rapides...

QUELQUES CONSEILS CHOISIS :

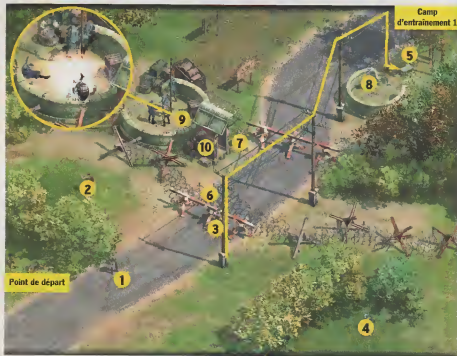
- Sauvegardez souvent en utilisant les sauvegardes rapides (Ctrl + S et Ctrl + L pour recharger), mais faites aussi de temps à autre des sauvegardes normales pour éviter de vous retrouver coincé avec une sauvegarde éclair faite au mauvais moment (par exemple, juste avant qu'un garde ne donne l'alerte).
- Inutile de foncer tête la première dans une pique : en général, vous aurez toujours la possibilité de jeter un coup d'œil par une fenêtre ou l'embrasure de la porte afin de faire votre entrée au moment opportun.
- Qu'il s'agisse de paquets de cigarettes, de leurres ou de personnages auxiliaires, ne sous-estimez pas l'utilité des distractions. Elles vous permettront souvent de progresser sans prendre trop de risque.

Assommer et ligoter un adversaire est bien plus discret que de le poignarder, mais cela prend plus de temps.

- L'espion et Natasha sont les seuls personnages vraiment compétents en uniforme. Avec les autres, restez éloigné des gardes et n'oubliez pas que l'uniforme disparaîtra assez vite.

CAMP D'ENTRAÎNEMENT 1

Dès que le soldat (2) s'éloigne, assommez le soldat (1) avec le voleur et ordonnez à l'artificier de le ligoter (le soldat, pas le voleur) avec la touche Shift. Cliquez une seconde fois pour que l'artificier le mette sur ses épaules (vous n'êtes pas obligé d'attendre la fin de l'animation de ligotage) et cachez-le à votre point de départ. Quand (2) passe au niveau de l'ouvrier (3), faites le tour du buisson avec le voleur. Vous serez ainsi dans le dos du garde (2) quand il s'arrêtera là où se tenait (1). Une fois (2) assommé, vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser de (3) et (4) en les assommant, puis en les ligotant. Ne bougez pas le corps de (4), il est bien là où il est. En appuyant sur la touche Shift, ordonnez au voleur de grimper sur le poteau, puis de redescendre près de la caisse (5). Crochetez-la, prenez-y les grenades et les cisailles, puis repartez par le même chemin pour confier vos trouvailles à l'artificier. Coupez



Camp d'entraînement 2

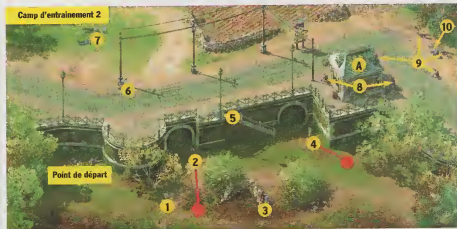

les fils de fer barbelé les plus à gauche de l'écran et activez le détecteur de mines. Quand vous en repérez une, cliquez dessus pour la désactiver, sans maintenir la touche Shift. Examinez ensuite la caisse en bois (10), puis assommez et ligotez le garde trop insouciant (7). Faites le tour de l'endroit où se trouve la sentinelle (8) par la droite pour lui faire subir le même sort. Ensuite, avec l'artificier, balancez une grenade au beau milieu du groupe d'Allemands pour tous les éliminer en une fois et terminer la mission dans un joli feu d'artifice !

L'espion, Natasha et tous les personnages comme Whisky ou le naufragé sont très utiles pour distraire les ennemis.

CAMP D'ENTRAÎNEMENT 2

Pour le soldat (1), attendez que l'Allemand (2) regarde dans une autre direction, relevez-vous, assommez-le (1), ligotez-le et portez-le au point de départ, tout cela avant que (2) ne se retourne. Récupérez ensuite le paquet de cigarettes et donnez-le au bérét vert. Jetez-le au point indiqué pour pouvoir tuer (2) sans attirer l'attention. Pour tuer l'officier (4), attendez que son subordonné reparte et jetez le paquet de cigarettes au point indiqué. En (5) se trouve un groupe de trois soldats ; la meilleure méthode pour les

éliminer est de récupérer une mitraillette sur le corps d'un Allemand, de se placer au pied des escaliers, tourné vers l'ennemi et de passer votre commande en mode agressif (X) pour qu'il abatte tous les nazis. Récupérez à nouveau une mitraillette et usez de la même tactique pour abattre le groupe de soldats de (6) à (7) (attention au soldat qui va d'un point à l'autre). N'oubliez pas de jeter un coup d'œil dans la caisse. Ensuite, avec le bérét vert, tuez les soldats autour de la maison (8) en surveillant les allées et venues de l'officier. Faites attention à l'Allemand qui n'est pas visible avec la vue par défaut (pour changer la vue, maintenez Alt et cliquez) car il est au niveau de la façade de la maison. Pour les soldats (9), assommez-les et ligotez-les un par un, les attaquer à la mitrailleuse ou au couteau serait trop bruyant. Avec l'artificier, ouvrez la caisse pour récupérer un peu de matériel, dont une grenade que vous lancerez tout de suite par l'une des fenêtres de la maison (A). Vous trouverez à l'intérieur des cocktails Molotov et des grenades fumigènes pour le mécano, ainsi que des mines et des explosifs qui feront la joie de l'artificier. Utilisez la radio, mais, surtout, ne cliquez pas tout de suite sur l'icône apparue en bas à droite de votre écran : c'est elle qui contrôle le déclenchement de l'attaque ennemie. Placez les alliés comme indiqué sur la carte (14) en faisant bien attention à ce qu'ils aient un bon angle de vue tout en étant protégés par le muret. Ensuite, ordonnez au mécano de placer un piège à fil en (12), ce à quoi l'artificier ajoutera une grenade pour faire bonne mesure. C'est aussi à ce niveau que vous devrez poser votre charge télécommandée. La touche finale sera de placer en (14) les deux mines antipersonnel. Cliquez ensuite sur l'icône d'attaque. Vous n'aurez normalement même pas à participer au combat avec l'infanterie, mais, si les choses ne se passent pas bien, approchez l'artificier pour qu'il balance une grenade dans le groupe d'ennemis, ou utilisez un fusil avec le bérét vert (la mitrailleuse a une portée trop courte). Vous n'aurez plus ensuite qu'à faire sauter la charge télécommandée dès que le Panzer pointera le bout de son nez.

Camp d'entraînement 2


La nuit des loups



LA NUIT DES LOUPS

Passer entre les mines, puis, à mi-chemin, plonger dans l'eau. Dirigez-vous vers l'escalier indiqué par la flèche sur le plan, puis regardez par la deuxième porte du bâtiment (A) sur votre gauche. C'est derrière celle-ci que vous trouverez le résistant. Ressortez et continuez vers le haut pour utiliser la porte principale du hangar (B) en passant près du sous-officier. Faites les poches de l'ouvrier pour récupérer des cisailles. Rendez-vous ensuite au bâtiment (C). Attendez que l'ouvrier et le garde soient l'un à côté de l'autre pour utiliser Whisky : faites-le aboyer deux fois pour avoir le temps de rejoindre la pièce où se trouve Natasha, puis refermez la porte derrière vous. Allez directement piller l'armoire au fond de la salle, puis parlez à l'espionne russe. Prenez le contrôle de celle-ci et allez chercher la nourriture pour chiens et les somnifères, respectivement rangés aux emplacements (2) et (3). Coupez ensuite les deux générateurs de la pièce du fond en faisant attention à l'ingénieur. Sortez du bâtiment en utilisant Whisky comme pour l'aller, puis dirigez-vous vers le soldat (5). Tant qu'elle porte son déguisement, Natasha ne peut être repérée que si elle se met à courir ou à ramper, ou qu'elle croise un officier. Servez-vous d'elle pour que le voleur puisse aller du point (5) au point (6). Utilisez Natasha pour entrer dans le bâtiment (D) et fouiller les deux armoires. Rendez-vous ensuite en (E) et utilisez les somnifères sur les bouteilles de vin dans la caisse à la droite de la porte (cliquez dessus en ayant sélectionné les somnifères). Avec Natasha, faites le tour du bâtiment (F) en prenant garde de ne pas croiser d'officiers pour récupérer les livres-bonus. Allez cacher le voleur dans l'emplacement (9) en vous méfiant du garde (8), puis appelez le général avec Natasha en utilisant le téléphone en (7). Le voleur doit alors entrer dans le bâtiment (G) en utilisant la clé, puis forcer le coffre et dérober l'Enigma ainsi que le code secret. Ne traînez pas, car le général ne s'absentera pas longtemps.

CHEAT CODES

Mission 1

Normal
XINGDR
Difficile
PLKUM
Réaliste
PVTSL

Faire balancer une grenade dans une pièce par l'artificier ne déclenche pas l'alerte, sauf si l'une des victimes supposées survit.

Servez-vous ensuite de Natasha pour distraire l'inévitable garde (5), ce qui permettra au voleur de pénétrer dans le poste de garde et d'utiliser la radio. Emmenez alors le voleur dans le bâtiment (I) en passant par la fenêtre de l'une des chambres pour le cacher sous le lit, et clôturer cette mission.

DAS BOOT : LES TUEURS SILENCIEUX

Prenez le contrôle du nageur et faites-lui quitter le navire. Vous devez plonger sous la surface pour couper les câbles qui tiennent les mines en place. Cela fait, allez vers la plage à droite sur le plan et contournez la sentinelle (1) pour pouvoir la neutraliser. Allez ensuite au point (A) pour faire la peau à une autre sentinelle, puis utilisez le grappin à l'endroit indiqué. Sur le toit, servez-vous du paquet de cigarettes pour éliminer (2) et (3). Faites de même avec (4) et (5), et prenez la clé du geôlier, ce qui vous permettra d'ouvrir la porte (B). Passons à l'espion et à l'artificier. Ordonnez-leur de



LÉGENDE

Minutiers des gardes
Habitants des gardes
Activer l'environnement
Trajet à parcourir

À tous ceux qui aiment
faire des "affaires"
 nous ne leur dirons pas que
ce sont nos prix habituels...

Kit réseau Netgear SB105FR,
 tout aussi performant et moins cher...

- Kit réseau complet
- Hub Ethernet 5 ports
à 10 Mbit/s [EN2005]
- 2 cartes Ethernet PCI 10/100
[FA311]
- 2 câbles 8 mètres
- Guide d'installation en français
- Garantie à vie



649^{FTTC}

Assistance téléphonique
 gratuite et illimitée 6j/7.

N° Vert 0800 771 753

www.NETGEAR.fr

disponible dans les magasins **fnac** et **Surcouf**





quitter le navire et allez dans le coin inférieur droit de la carte. Rendez-vous ensuite sur la plage, où l'artificier devra jouer des cisailles et du détecteur de mines. Le garde (6) risque de vous gêner si vous allez trop vite, prenez donc votre temps en désamorçant d'abord les mines, puis en coupant les fils de fer barbelés. L'artificier étant lent, il vous faudra vous mettre debout pour aller assommer le garde avant qu'il ne change de position. Ordonnez ensuite à l'espion de fouiller le garde pour lui prendre son uniforme et le révolver, puis rendez-vous au point (C), debout mais en restant à l'écart de la forêt pour ne pas éveiller les soupçons. Faites deux injections dans le dos de l'officier pour pouvoir le ligoter, puis prenez-lui son uniforme et le révolver, puis rendez-vous au point (C). Passez ensuite au voleur : examinez le chien pour lui donner le laissez-passer, puis ouvrez la porte de la chambre. Utilisez le sifflet à ultrason avec l'espion et n'oubliez pas de refermer la porte avec le voleur une fois que Whisky sera sorti. De retour à l'espion, examinez le chien pour récupérer le document.

CHEAT CODES

Mission 2

Normal
WKUC4
Difficile
JESSH
Réaliste
SKDJF

Pénétrez ensuite dans le poste de garde pour entrer en contact radio avec le bérêt vert et parachuterez-le sur le toit du hangar du sous-marin. Retournez à la Jeep et faites le tour du complexe pour emprunter le poids lourd lorsque l'officier qui traîne dans les parages a le dos tourné. Ensuite, garez-le à la place de la jeep et utilisez Whisky pour occuper les Allemands tandis que l'artificier grimpe à bord. Vous pouvez alors faire votre entrée dans la base ennemie. Arrêtez-vous pour rendre l'espion en chemin (près du bâtiment H), puis rendez-vous au point (E) et collez le camion à la façade du hangar des sous-marins. Il faut que l'espion soit le dernier à quitter le véhicule, sinon vous serez automatiquement repéré. Faites entrer tout le monde dans le hangar tandis que le plongeur et le bérêt vert descendent l'échelle au bas de laquelle le voleur doit assommer le marin. Vous allez ensuite devoir fouiller les bâtiments avec l'espion pour récupérer les livres-bonus, ainsi que :

- les explosifs (de préférence contrôlés à distance) et au moins trois grenades pour l'artificier.
- des bouteilles de poison, à utiliser avec la seringue de l'espion.
- des couteaux supplémentaires pour le plongeur. Vous ne devriez pas rencontrer de problèmes, à part pour la caserne où se trouve une charge télécommandée et le livre-bonus 4. Récupérez tous les autres livres-bonus (si nécessaire, avec l'aide de Whisky), ainsi que les autres trois charges télécommandées se trouvant aux endroits suivants :
- Dans la gare en face du hangar des sous-marins.
- Dans le baraque en face du bâtiment où se cacheait le voleur.
- Dans le hangar sur le toit duquel est point « A-2 ». Vous allez ensuite devoir vous occuper de la caserne où se trouvent une bonne dizaine d'officiers. Pour cela, faites monter l'artificier et l'espion dans le camion

Étudiez bien les angles de vue des autres hommes sur le soldat que vous comptez neutraliser avant de passer à l'action.



La Gaming Zone Gen4

Installée au cœur du salon Le Monde du Jeu, la Gaming Zone parrainée par Gen4 était le point de ralliement des amateurs de jeu en réseau.

Animée par la Games Fédération (Games-Fed), cet espace de 800m² est scindé en 2 zones.

Sur la première, les animateurs de la Games-Fed initient les visiteurs aux jeux du sport électronique sur une trentaine de PCs mis gratuitement à leur disposition.

Sur la seconde zone, l'atmosphère chargée d'électricité vous laisse deviner un enjeu de premier ordre. Rien de moins que les finales du Championnat de France de jeu en réseau ! Les meilleures équipes françaises de Counter-Strike sont venues participer aux GF Cup Masters MSI, la dernière étape d'un circuit qui a parcouru la France entière.



Des PC ouverts au public

La GF Cup est basée sur le système du championnat : une série de tournois organisés dans les plus grandes villes françaises et au cours desquels les équipes remportent des points. A la fin de la saison les 16 premiers du classement sont invités à participer aux Masters. En plus du titre de champion, il s'agit de remporter les 100 000 FF de dotation promis aux vainqueurs.

C'est donc dans une tension palpable que les matchs de poules s'engagent le Samedi matin. Une à une, les équipes s'affrontent par équipe de 5 sur les serveurs Counter-Strike, un jeu qu'on ne présente plus.

En matière de jeu vidéo comme en sport, il n'y a pas de place pour le hasard et très vite les favoris marquent leur supériorité. A l'issue de la première journée les clan [GG], [aAa], [aT] et autres [uG] se classent parmi les 8 clans encore en lice pour les phases finales.

Le lendemain, la tension est encore montée d'un cran. Les équipes jouent sous l'œil attentif de leurs sponsors et d'un public de plus en plus nombreux. Aucune ne veut décevoir... Et pourtant, au terme de matchs plus ou moins équilibrés, il ne reste bientôt que les deux finalistes. L'affiche est aussi prometteuse qu'elle était prévisible : [aT] contre [GG].

La Nexen : 1ère LAN de la saison GF Cup 2001



Une centaine de personnes s'est amassée devant l'écran géant pour assister au match. Plus de mille spectateurs suivent également l'événement via Internet. Aucun ne sera déçu, la rencontre est de toute beauté. Dans la dernière manche les [aT] prennent l'ascendant sur leurs adversaires qui ne les rejoindront plus.

A 19 heures, les [aT] montent sur la première marche du podium. Ils sont sacrés Champion de France de jeu en réseau sous les applaudissements d'un public composé aussi bien d'amateurs que de néophytes. Une chose est sûre, ce championnat aura fait naître des vocations.

Le bilan de cette première édition de la GF Cup est très positif : pas de problème technique majeur, des matchs de qualité et surtout un intérêt croissant du grand public pour ce qui s'affirme de plus en plus comme une véritable discipline. Rendez-vous dès la fin du mois d'octobre pour la 2ème saison de la GF Cup !



Le clan [aT] : Champion de France 2001



Palmarès

Classement	Gain
1 ^{er} : [aT]	10 000 FF 5 cartes mères MSI 5 cartes graphiques GeForce 3 MSI 5 processeur Intel Pentium4
2 ^{ème} : [GG]	5000 FF 5 cartes mères MSI 5 cartes graphiques GeForce 2 Pro MSI 5 processeur Intel Pentium4
3 ^{ème} ex aequo *aAa*, [uG]	5 cartes GeForce 2 Pro 64 MSI 5 kits Surround 5.1 Creative Labs

Les partenaires de la Gaming Zone Gen4 :

CREATIVE
CREATIVE LABS





■ **DEUX D'UN COUP** Placez le mécanisme un peu plus loin et ordonnez-lui de frapper l'officier. Donnez le même ordre au bérêt vert sur le caporal pour les assommer en même temps.

(en commençant par l'espion), puis arrêtez-le au niveau de la porte transversale. Faites sortir l'artificier et placez-vous non loin du grillage. Balancez une grenade par la porte (oui, oui, à travers le garde et le grillage !), puis une autre par la fenêtre à gauche de la porte. Si tout s'est bien passé, tous les officiers à l'intérieur seront morts, ce qui vous permettra de récupérer le livre-bonus et la charge télécommandée. Faites remonter l'artificier dans le camion et retournez au hangar. Parlez avec le soldat (8) et ordonnez-lui de regarder ailleurs pendant que le plongeur supprime le soldat (9) et jette son corps dans l'eau. Cachez ensuite le plongeur et ordonnez au soldat (8) de se rendre là où se tenait le soldat (9). Et hop ! Passons au soldat (10). Ordonnez-lui de s'avancer jusqu'à ne plus être dans l'angle de vue de (11) avant de le tuer. Franchissez ensuite la porte qu'il gardait pour parler à l'équipage du sous-marin. Pour (11) et (12), vous devrez attirer leur attention au point indiqué, sous peine d'être repéré par l'un des nombreux soldats qui traînent aux alentours. Entrez ensuite dans le bâtiment devant lequel se tenait (12). Au rez-de-chaussée, utilisez la seringue de l'espion pour endormir quelques ennemis avant que le plongeur ne finisse le travail. Une fois au premier étage, débarrassez-vous des deux premiers ennemis en silence, puis ramassez une mitraillette avec le plongeur, ouvrez la porte de la salle de commandement et passez en mode agressif. Après avoir déclenché l'ouverture des portes du hangar, parlez au capitaine et fouillez toutes les armoires pour trouver deux livres-bonus. Rendez-vous ensuite dans le sous-marin et, comme d'habitude, utilisez l'espion pour distraire l'ennemi tandis que le plongeur fait du nettoyage (n'oubliez pas la tourelle de commandement). Ordonnez ensuite à l'équipage (capitaine compris) de monter à bord. Retournez avec l'espion dans le camion et faites embarquer l'artificier. Les autres membres de votre équipe peuvent monter dans le sous-marin. Frayez-vous un chemin entre les caisses pour vous arrêter au point (J), puis faites descendre l'artificier et allez avec l'espion occuper la sentinelle (14) tandis que l'artificier assommera et cachera le corps du soldat (15). Retournez dans le camion et continuez la visite touristique en vous

rendant au point (L). Occupez la sentinelle (15) jusqu'à ce que l'artificier soit couché face à la porte du hangar. Ensuite, entrez avec l'espion et jouez de la seringue. Posez la bombe assez près du prototype de torpille avec l'artificier. Remontez dans le camion et rendez-vous au point (M). Neutralisez le soldat (16) avec une injection tandis que l'artificier pose ses deux dernières bombes télécommandées. Enfin, terminez par le point (N), avec une bombe à retardement et remontez vite dans le camion pour foncer vers le sous-marin. Déclenchez les autres bombes avant de vous enfuir avec le submersible.

Emplacement des livres-bonus :

- 1 : le hangar de la torpille
- 2-3 : la maison du commandant
- 4 : la caserne
- 5 : les douches
- 6 : le bunker
- 7 : le mirador
- 8-9 : le sous-marin
- 10-11 : près de la cellule du capitaine

LA MORT BLANCHE

Vous allez devoir vous frayer un chemin dans tout le sous-marin avec le plongeur. Dans la première pièce, ouvrez la caisse à côté de vous et servez-vous d'une bouteille pour distraire l'Allemand. N'oubliez pas ensuite de fouiller la caisse qu'il surveillait. Activez le mode de vision avec la touche Alt et regardez dans la pièce suivante (en cliquant sur la porte). Attendez que le garde fasse demi-tour pour regagner l'autre bout de la pièce, attendez assommer le marin et jetez votre couteau sur le garde, qui vous tourne toujours le dos. Pour les salles suivantes, procédez de la même manière en revêtant un uniforme allemand au cas où vous auriez mal calculé votre arrivée. N'oubliez pas non plus de fouiller chaque armoire présente dans le submersible pour récupérer, entre autres, une combinaison de survie et au moins une bouteille. Sortez ensuite par l'un des passages disponibles vers la surface et étudiez les mouvements des soldats (1), (2) et (3). Vous pouvez sans trop de risque les éliminer en jetant leurs corps dans l'eau les uns après les autres. Sautez ensuite à l'endroit indiqué par la flèche et assommez d'abord le sergent (4) avant de tuer le soldat qui surveille les éléphants de mer (attention d'ailleurs à ceux-ci, qui peuvent vous attaquer). Traversez ensuite le bras de mer pour aller planter votre couteau entre les omoplates du soldat (6). Posez une bouteille à l'endroit indiqué, près de l'eau, pour attirer le soldat suivant (7) et le supprimer sans que l'un de ses compagnons ne s'en aperçoive. Vous devrez utiliser un paquet de cigarettes trouvé sur le soldat (8) pour alécher le soldat (9). Le soldat (10) n'a pas besoin d'être attiré pour être tué discrètement, contrairement au soldat (11). Pour supprimer le soldat (12), étudiez bien sa ligne de vue de manière à ce qu'il puisse voir les cigarettes sans problème. Allez ensuite voir l'artificier qui s'est planqué en (A). Pour éliminer les soldats (13) et (14), vous pouvez, au choix, les appâter l'un après l'autre avec les cigarettes, ou les assommer en même temps avec vos deux hommes. Une fois ceci fait, envoyez vite l'artificier récupérer la tenue d'hiver en (B). Vous devrez ensuite pénétrer dans la cabane (C), dont l'officier (20) a la clé. Éliminez en premier lieu les soldats en (22) et (23) en passant sous l'eau, puis en les attirant loin de leurs compagnons. Pour tuer l'officier, vous devrez jeter un

Tant que l'alerte n'est pas donnée, rien n'est perdu. N'abandonnez donc pas si vous pouvez rétablir la situation.

BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MÉMOIRES

MAINTENANT ?

POURQUOI PAS ?

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

4058312

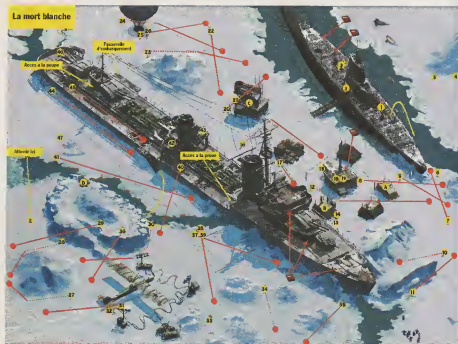
3615 astuces®

 08 923 50 923

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON 

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel - 3615 astuces - ou téléphone - 08 92 68 3264.



paquet de cigarettes devant son nez, tout en l'éloignant suffisamment du garde. Après les avoir tués et récupéré la clé, il ne restera plus que trois allemands à éliminer dans la cabane (8) avant de pouvoir libérer le Commando. Allez maintenant vous emparer du ballon en attirant et en neutralisant les gardes (25) et (26). Dirigez le ballon vers le point d'atterrissage marqué d'un (X), en attendant que les gardes (29) et (28) détournent le regard, puis sautez vite de la nacelle et couchez-vous. Ils ne s'étonneront de la présence de la montgolfière que si l'un de vos hommes est encore dedans. Amenez ensuite vos hommes derrière le talus et appelez les gardes (27) à (31). Pour le garde (32), attendez que le soldat (33) vous tourne le dos, puis tuez (32) et cachez vite son corps. Les gardes (33) à (36) ne devraient pas vous poser trop de problème ; allez ensuite chercher avec l'artificier des explosifs à l'emplacement (D). Pour le groupe de trois gardes suivants, éliminez-les dans l'ordre établi sur le plan pour réduire les risques de dérapages. Attirez ensuite (40) hors de sa position et (41) le plus loin possible des champs de vision de (42) et (44) en passant par le chemin indiqué par la flèche jaune. Éliminez tranquillement les gardes (42) et (43) postés dans la vigie, puis (45) et (44) en les attirant plus loin que leurs itinéraires habituels. Après avoir disposé du garde (46), vous allez devoir faire entrer tous vos commandos dans le destroyer par l'entrée à la proue indiquée par la flèche. Avant de vous lancer, donnez le couteau du bérêt vert au plongeur pour que celui-ci puisse nettoyer les pièces plus facilement. Dans la deuxième pièce, regardez dans l'écoutille au sol. Dès que le garde s'apprête à passer devant l'échelle, quittez la vue d'observation et commencez à descendre. Le timing est primordial pour nettoyer cette pièce, effectuez une sauvegarde avant de vous lancer. Jetez-

CHEAT CODES

Mission 3

Normal
YSM51
Difficile
DFY3B
Réaliste
3DYNG

vous au sol et tuez le garde avant qu'il ne se soit tourné et, dans le même mouvement, tuez le garde posté derrière une caisse que vous ne pouvez pas voir auparavant. Dans la caisse, vous trouverez les affaires de vos hommes encore prisonniers et, sur l'un des gardes, la clé de la pièce voisine où ils sont enfermés. Faites remonter tout le monde à l'étage supérieur et, avec l'espion et le plongeur, ramenez l'équipage au sous-marin en abaissant la passerelle d'embarquement. Récupérez le costume d'amiral que vous aviez vu dans une armoire et éliminez les derniers allemands que vous auriez pu oublier avec l'aide de l'espion. Utilisez la radio dans le camp (où se trouvaient (18) et (19)) et retournez dans la pièce où vous avez laissé le reste de l'équipe. Avec l'espion et le plongeur, nettoyez les quartiers de l'équipage pour retrouver le capitaine. Ramenez-le ensuite au sous-marin. Vous devrez ensuite faire sauter la salle des machines, ce qui peut facilement être accompli en vous servant de l'espion pour distraire les soldats tandis que le plongeur les élimine un par un. Faites ensuite appel à l'artificier pour poser une charge à distance ou à retardement. En ce qui concerne les canons, faites exploser les mécanismes internes ; nul besoin de vous risquer dans les tourelles où vous rencontrerez de nombreux soldats difficiles à neutraliser sans faux pas. Une fois les mécanismes des canons en pièce, dirigez-vous vers la salle de contrôle, où vous devrez cette fois vous passer de l'aide de l'espion. Tuez simplement l'officier et le marin pendant que le capitaine jette un coup d'œil par la fenêtre. Donnez ensuite tout ce qui concerne l'Enigma au bérêt vert. Envoyez ce dernier et l'espion prendre l'avion tandis que le reste du groupe rejoint le sous-marin. **Emplacement des combinassons de survie :**
• première salle du sous-marin

**Ramassez
tous les
livres-bonus
pour obtenir
de nouvelles
missions
secrètes.**

NOËL ACTION

Le salon des jeux, jouets, jeux vidéos, sport et loisirs

7, 8 et 9 Décembre - Hall 1- Parc Chanot - Marseille

RED FACTION™

Tournois sur le Salon

Inscription MAGIC CAFE à Marseille

04.91.13.75.76



THQ



CHEAT CODES

Mission 4

Normal

B7DBF

Difficile

K9D3H

Réaliste

98G3S

- la tente (B)
 - la salle de détention du béré vert
 - deux dans les quartiers de l'équipage
 - au niveau du poste de commandement
- Emplacement des livres-tomes :**
- 1 : première salle du sous-marin
 - 2 : deuxième salle du sous-marin
 - 3 : la salle des radiocommunications
 - 4 : quartiers de l'équipage
 - 5 : la salle près de la proue
 - 6 : au niveau du poste de commandement

DESTINATION : BIRMANIE

En l'absence du plongeur, c'est au béré vert qu'il incombe de tuer les ennemis en silence. Pour cela, servez-vous du leurre en le déclenchant (R) quand vous êtes en position idéale pour égorger le malheureux soldat japonais venu voir ce qui faisait ce drôle de bruit (une Gameboy, peut-être 7). N'oubliez pas de fouiller l'officier (6) pour récupérer un paquet de cigarettes.

Patrouille de la nuit 4



Pour le soldat (9), placez le leurre derrière le muret une fois que vous aurez déplacé le cadavre du soldat (8). Pour les soldats (11) et (12), vous pouvez attirer le premier, mais il y a un risque que le second soldat vous voit. Vous pouvez aussi faire le tour dans l'eau du point (A) au point (B), tuer le soldat (12), puis le (11) quand il vient voir ce qui est arrivé à son camarade. Tuez ensuite (14) quand il n'est pas dans le champ de vision de l'officier (15). Maintenant, traversez le fleuve en vous méfiant des crocodiles qui traînent dans le coin. Continuez votre œuvre de nettoyage et servez-vous du sniper pour descendre le soldat (20), vraiment trop gênant. Une fois le soldat (24) neutralisé à l'aide d'un paquet de cigarettes bien placé, faites faire à votre équipe le tour de la cour principale et utilisez la porte près du soldat (25) pour l'égorger, lui et (26). N'oubliez bien sûr pas d'aller parler au chef spirituel en (D). Utilisez ensuite cette échelle (27) et la suivante pour remplir l'objectif "libérer les Ghurkas" (E). Vous devez maintenant passer par la porte signalée par un (28) pour localiser le gros. Libérez-le, puis ouvrez les caisses et prenez tous les fusils pour les ramener aux résistants (n'oubliez pas de prendre ce qu'il y a dans les caisses du bas pour vos hommes). Faites ensuite le tour de la statue de Bouddha pour éliminer les gardes et autres snipers dispersés dans les bâtiments (I) et (J). Vous pouvez vous-même vous servir de votre tireur d'élite pour vous faciliter la tâche. Faites à nouveau le tour pour retourner



DE L'AUTRE CÔTÉ Voici la partie supérieure droite de la carte sous une autre perspective pour situer les soldats ennemis. Le tunnel mène au groupe de résistants.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



**LA
PLUS**



61000
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



*les nouveautés
les anciens jeux*

*tout pour
votre ordinateur*

3615

ASTU

3615

SOLU

08 926 88 926 - 01 47 35 11 11

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



au bâtiment (M) et éliminer les soldats (37) à (43). C'est dans le bâtiment L que se trouve la radio, mais n'envoyez pas tout de suite un résistant pour l'utiliser, car vous devez d'abord « faire le ménage » : éliminer tout ennemi restant dans le coin inférieur droit du niveau et cacher les corps dans les bâtiments (ou les jeter dans le fleuve). Regroupez ensuite vos hommes et le chef spirituel en (41), tandis que le sniper se poste en haut de la tour (K). Utilisez alors la radio avec les résistants, que vous aurez eux aussi dissimulés. Laissez le défilé avoir lieu jusqu'à la statue (dès qu'il n'y a plus d'ennemis sur le pont, envoyez tout le monde, sauf le sniper, dans le bateau). Dès que le tyran harangue ses hommes, mettez le sniper à la fenêtre, abattez-le, puis foncez vers le bateau. Et voilà !

LE PONT DE LA RIVIÈRE KWAÏ

Donnez les cigarettes que possède le voleur au plongeur, puis tuez les gardes (1) et (2) et attirez les gardes (3) et (4) pour qu'ils subissent le même sort dans un endroit discret. Si jamais un autre soldat aperçoit un corps avant que vous n'ayez pu l'enlever, prenez-le tout de même et sortez de son champ de vision. Il retournera alors à son chemin de ronde habituel (probablement un bug de l'I.A.). Quand vous devrez rentrer dans la baraque (A), attendez que les soldats soient éloignés les uns des autres pour les assommer successivement en vous servant du renforcement à droite de la porte pour échapper à la vue du soldat en mouvement. Ensuite, suivez scrupuleusement l'ordre des numéros pour éliminer les soldats en les attirant avec le paquet de cigarettes. Si vous n'arrivez pas à attirer le soldat (11), faites le tour de l'éléphant avec le plongeur et lancez-lui votre couteau. Pour la baraque (B), prenez le bérêt vert, attendez que

CHEAT CODES

Mission 5

Normal
3GHSL
Difficile
NMWOP
Réaliste
KJWJK

l'officier s'éloigne et fermez la porte de la chambre avant de tuer le soldat (17) en toute sécurité. Servez-vous ensuite de paquets de cigarettes pour séparer les soldats restants. Vous devrez ensuite, avec le voleur, escalader la paroi au sud-ouest de la carte. Vous pourrez alors disposer une échelle de corde pour que le reste de la joyeuse troupe vous rejoigne. Récupérez tout de suite l'échelle car elle vous sera encore utile plus tard. Ordonnez maintenant au bérêt vert de tuer le garde (18), pendant que le plongeur projette son couteau sur le garde (19). Éloignez le garde (22) avec le leurre pour que (23) n'assiste pas à sa mort, puis répétez l'opération avec ce dernier et un paquet de cigarettes. Redescendez ensuite vous occuper des



■ ALERTE À KWAÏOU Pour libérer vos compatriotes, déclenchez le mécanisme propulsant la cage sous l'eau, puis élevez sous la surface pour ouvrir la cage. Un vrai sauveur !

13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

MERCREDI 20:45

► **LE CERCLE PARALLELE**
LA SOIRÉE PARANORMALE AVEC 3 SERIES
QUI VOUS ENTRAINENT AUX CONFINES DE
L'ETRANGE

MYSTERIOUS WAYS

INEDIT



Le CERCLE PARALLELE

LES PRÉDATEURS



TWIN PEAKS



www.13merue.fr

13^{ème} RUE, la télé qui fait peur à voir.

SOUS LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE



CHEAT CODES

Mission G

Normal
AZLM1
Difficile
16G3L
Réaliste
E2J7H

Quand Natasha ou l'espion sont déguisés, contentez-vous de marcher : un autre mode de déplacement (course, ramper) vous trahirait.

gards de (24) à (26) sans problème. Embarquez alors vos hommes dans la pirogue et arrêtez-vous avant que les soldats (29) et (31) puissent vous voir. Plongez dans l'eau et cachez-vous dans la zone marécageuse, sauf le plongeur qui doit faire le tour vers le nord pour arriver dans le dos de (27) et (28). Tuez ensuite (29) quand le soldat (30) ne regarde pas. Pour libérer les prisonniers, suivez le schéma indiqué. Grimpez ensuite avec le voleur le long de la paroi tout en haut de la carte derrière l'éléphant, puis utilisez à nouveau l'échelle de corde. Tuez le soldat (32) et servez-vous des cisailles pour faire un trou dans les grillages. Supprimez alors (33) et (34) quand ils font halte au bord du bâtiment C. Dans ce dernier, tuez l'homme le plus à droite et jetez son corps à l'extérieur, puis rentrez au bon moment pour tuer le Japonais penché sur la caisse. Ensuite, ordonnez au bérêt vert d'aller tuer un des deux hommes en rampe, tandis que vous lancerez votre couteau sur l'autre en coordonnant les actions. Visitez le bâtiment (D) et prenez les explosifs avec le mécano. Tuez les soldats (35) à (37) et n'oubliez pas d'aller chercher le fragment de photo au milieu du pont. Allez ensuite à la baraque (E) en tuant le soldat (38) avec un couteau de lancer avant qu'il ne puisse donner l'alerte. Passez par la fenêtre la plus proche avec Lupin pour arriver dans le dos des soldats japonais de la baraque (E). Il y a deux caisses à visiter ici. Avec le plongeur et/ou le bérêt vert, repassez de l'autre côté du pont et nettoyez la plage des hommes (40) à (43) sans oublier de prendre les clés au malabar (42). Si vous n'avez pas tué la sentinelle (39), elle viendra voir ce qui se passe ; tuez-la alors d'un lancer de couteau. Utilisez ensuite les cisailles pour pouvoir joindre Guinness. Retournez à l'endroit où se tenait la sentinelle (39) et tuez l'officier et le soldat qui descendent l'escalier. Donnez les clés au plongeur et

placez-le près de la porte de la cabane (G). Ensuite, faites passer le voleur par une des fenêtres du bas (de préférence, celle où il n'y a pas de sniper !). Dès que l'officier le plus proche s'éloigne de l'échelle, grimpez et assemblez-le, lui et ses trois acolytes ; faites alors entrer le plongeur pour « finir le travail ». Amenez Guinness dans la pièce pour qu'il observe la maquette. Avec le mécano, allez placer les explosifs dans la caisse appelée « piège explosif », puis actionnez le télégraphe.

Emplacement des bonus :

- 1 : hanger à bateaux (A)
- 2 : hanger à bateaux (B)
- Cabane (C)
- Cabane (D)
- Cabane (E)
- Cabane (G)

LES CANONS DE SAVO

Rendez-vous avec le canot pneumatique à la plage du naufragé, puis ordonnez à vos hommes et au naufragé de longer les récifs pour attendre la plage principale (attention au canon posté dans les contreforts). Attirez ensuite le garde (2) avec un paquet de cigarettes, puis occupez-vous de l'officier (1) et du soldat (3) en ordonnant au bérêt vert de ramper jusqu'au soldat et de l'égorger. Quand il sera sur le point de le faire, lancez un couteau sur l'officier pour les tuer tous deux en même temps. Vous pouvez aussi placer le naufragé en (A) et lui faire utiliser sa trompette pour que (1) remarque un paquet de cigarettes judicieusement placé. Éliminez ensuite l'officier (4) en plaçant un paquet de cigarettes pendant que le naufragé distrait le garde (5). Nettoyez alors la cache du premier canon. Pour (8) à (11), vous pouvez les attirer les uns après les autres à l'aide d'un providentiel paquet de

NOUVEAU !

Net CRAZY

PAR L'ÉQUIPE DE **micro** Dingo

*Il est grand,
il est beau,
il sent bon
l'internet
chaud,
c'est mon
NET CRAZY
à moi.*



**Le numéro 1 de NET CRAZY sera
en vente le 15 OCTOBRE 2001**



DE 1 A 100% : Attendez que les deux officiers rejoignent ailleurs, puis faire un 5-rt au garde, puis jeter le paquet de cigarettes au (2). Vous pouvez tuer les officiers en toute tranquillité.

cigarettes, ou vous servir du naufragé pour attirer l'attention pendant que le bérêt vert les égorge un à un. Envoyez ensuite le décidément utile naufragé dans la maison avec le livre-bonus. Vous pourrez ainsi voir quel moment sera le bon pour faire entrer votre commando. Servez-vous de la trompette du naufragé pour supprimer les infortunés japonais en toute tranquillité et récupérer le livre-bonus. Procédez de même (paquet de cigarettes et trompette ; vous pouvez même avec cette dernière déloger le sniper en haut de sa tour !) pour récupérer les autres livres. Retournez alors sur la plage et neutralisez les soldats qui surveillent l'entrée des tunnels avant de vous y aventurer. Prenez bien sûr dans les caisses les explosifs et le livre-bonus. Vous réapparaîtrez dans le dos de l'officier (15). Pour (18) et (19), il est probable que vous n'arriverez pas à tuer l'un sans que l'autre ne s'en aperçoive. Extirpez ensuite le pilote prisonnier de sa cage de bambou. Restez en contrebas et jetez un paquet de cigarettes sur la plateforme en hauteur, puis, avec le plongeur, lancez vos deux couteaux (dont un récupéré sur l'officier) pour tuer

Quand vous le pouvez, donnez plus d'un couteau au plongeur. Il pourra éliminer en silence plusieurs ennemis de suite.

successivement et sans bruit les deux hommes. Notez que vous pouvez faire disparaître les corps dans les hautes herbes non loin de l'échelle. Avant de grimper à l'adite échelle, envoyez le naufragé occuper les deux officiers, puis couchez-vous et allez vous cacher derrière les frondaisons à gauche. Réutilisez le trompettiste édenté pour que le bérêt vert puisse leur faire un sort. Pour (22) et (23), c'est légèrement différent : jetez avec le plongeur un paquet de cigarettes en (1) ou (2), assommez l'officier et jetez immédiatement votre couteau sur le garde, tout cela sans être vu de (24) ! Entrez ensuite par la porte de gauche pour arriver dans le bunker souterrain. Éliminez les premiers gardes en vous servant une fois de plus du naufragé (heureusement qu'il est là, celui-là !), puis entrez dans la salle principale et suivez les instructions de la photo correspondante. Allez ensuite dans la pièce au fond du couloir et utilisez un explosif. Laissez pour l'instant sur place la statue du singe d'or. Retournez ensuite à la porte gardée par le soldat (5). Passez le petit couloir pour vous retrouver dans une pièce. L'unique porte mène à un couloir plus long ; empruntez la porte tout au bout du couloir. Prenez ensuite la porte de gauche pour trouver les fameux canons à dynamiter. N'hésitez pas non plus à balancer quelques grenades dans les salles attenantes, histoire de récupérer un livre-bonus. Une fois la dynamite posée et les deux livres-bonus récupérés, rapatriez tout votre petit monde près de l'hydravion et déclenchez les charges juste avant d'embarquer, le bérêt vert portant le singe d'or (n'oubliez quand même pas de tuer l'équipage japonais avant, car il risquerait d'émettre bêtement quelques objections). Et une autre mission brillamment accomplie !

Emplacement des bonus :

- 1-3 : Dans le village près de l'entrée du bunker
- 4 : dépôt de munitions
- 5-7 : quartier général du commandant
- 8 : salle de réunion
- 9-10 : dans les grandes caisses près des canons à détruire ■

- Gary Laporte



■ TROIS POUR LE PRIX DE DEUX : Neutralisez les soldats (1) et (2). Le garde (3), qui voit (2) s'écrouler, va venir voir ce qui se passe sur le balcon sans donner l'alerte. Grave erreur !

UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !

... L'ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM + LE RANGE CD



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

B U L L E T I N D' A B O N N E M E N T

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD (RCD), qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM-TOM : 459 F).

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom :	Prénom :
Adresse :	
Code Postal :	Ville :
Pays :	Tél :
E-mail :	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

☐ Carte bancaire numéro : _____ expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) : _____

Merci de renvoyer ce coupon
d'abonnement complété à :

Gen4
PC CD-ROM

Service abonnement
BP 1121

31036 Toulouse Cedex 1

Tél. 0 825 15 00 22 (0,06F/min)

(tarif réduit dans la limite des crédits disponibles)

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.

Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et Libertés de 06/01/78).

Courrier des lecteurs

Ce mois-ci, le Teignard répond à une aventurière en détresse ainsi qu'à un petit cochon.

Halte aux jeux vidéo

Salut Teignard !
Je viens de finir le courrier des lecteurs du mag d'octobre 2001, c'était aussi pitoyable que marrant. Mais bon, vu que c'est le premier courrier que j'envoie, je vais essayer de pas être trop ridicule. Oui, le monde des gamers est un zoo : entre les joueurs semi-robotisés (erreur fatale 0028-C00071P5...), les junkies de la beta-endorphine (3 jours consécutifs devant Counter sans dormir), les psychopathes qui jouent les berserkers contre les gentils petits camarades, j'en passe et des meilleures - il y a vraiment de quoi monter une association SOS Gamers. Du coup, je t'écris aussi pour dire que ça me révolte que les gens disent « oh là là, les pirates s'étaient entraînés sur Flight Simulator, ils sont tous fous les joueurs ! ». Je m'explique. Depuis la création du monde, il y a eu moult et moult guerres, massacres, holocaustes, etc. Tout simplement parce qu'un a laissé des gens faire ce qu'ils voulaient. Et je pense pouvoir dire

La proportion de crétins est la même chez les gamers que chez des mecs sortant de Polytechnique.

avec certitude que ces gens-là n'avaient pas de Warcraft, ni de Diablo 2. Alors au lieu de raconter ce genre de bobards complètement débiles, les gens feraient mieux de réfléchir : la proportion de crétins et d'abrutis est la même chez les gamers, que chez des mecs sortant de Polytechnique. Enfin, bon voilà, je me suis un peu calmé, ça va mieux.
Mark

Hum, tu abordes de façon naïve un sujet que nous a édifié. Les événements tragiques qui se sont déroulés aux États-Unis ont eu un impact saisissant sur l'ensemble de la population. C'était, par exemple, la première fois que les sites de news comme Gawsepny ou les sites de fans répercutaient une information hors sujet de manière très affective. Mais ce n'était pas la première fois qu'en France, des journalistes pas malins pointaient un doigt accusateur sur le jeu vidéo à grand renfort d'effets de manche, en l'accusant d'avoir contribué à la bonne marche des attentats.

Morceaux choisis

■ Ahn de mener mon étude de marcher, j'ai besoin de vos connaissances.

« Avec tes deux jambes, un pied devant l'autre, et ça va aller tout seul. »

■ Ça y est, j'ai découvert la faiblesse de Gen 4 : peu de captures d'écran et leur légèreté.

« C'est pour ça qu'on a arrêté la légendation, la légendation et la légendification. »

■ Bon, maintenant je vais te parler de mes jouissances vidéo-ludiques.
« On PC n'est pas une poupée gonflable. »

Comment ne pas faire cette déduction en regardant un reportage à la télé dans lequel un joueur s'écrasait sur les tours du World Trade Center aux commandes du célèbre simulateur de Microsoft (ce qui logiquement transforme Bill Gates en agent islamiste involontaire, ayant sa responsabilité dans le drame !). On ne commentera pas cette « reconstitution » puérile (merci, France 2), ni même l'article tape à l'œil de VSD du numéro du 20 septembre, titré : « GPS et joystick : de nouvelles armes en vente libre », dans lequel un « journaliste » suppose que les pirates ont achevé leur formation de pilote avec Flight Simulator. Bref, de quoi nous faire bondir au plafond et nous assommer net. Heureusement, le « journaliste » précise en fin de papier qu'un logiciel ne sera jamais suffisant pour piloter correctement un avion de ligne. Merci pour la précision : nous ne nous, nous pas compris. Lorsque l'on sait que les Sweet américains utilisent une version modifiée de Rogue Spear pour leur entraînement, que les marines quant à eux ont opté pour Delta Force et que nombre de gendarmes s'amusent avec les simulateurs

AVANT L'HIVER ET LES FÊTES DE NOËL
LE TEIGNARD GUETTE SA FROIE FAVORITE



La lettre du mois

Body-body ludique

Heilo, mon cher Teignard !

Un p'tit coucou à la rédaction qui, je dois le dire, fait un travail remarquable, tenint d'humour à hurler de rire, agrémenté par les superbes croquis de Kheridine. Les compliments étant faits, je peux t'exposer mon problème : voilà, je m'adonne au PC (SIC) depuis un an et quelle ne fut pas mon émotion lors de mon premier jeu digne de ce nom (j'en ai encore des frissons). Cette perle a pour nom The Longest Journey. Depuis l'époque béni où j'y jouais, j'ai connu bien des jeux extraordinaires comme Half-Life, Deux Ex, Startopia, les Sims ou encore Riven, mais je n'ai jamais éprouvé la même béatitude. Saurais-tu, cher Teignard, me proposer un jeu dans la lignée de The Longest Journey, éclatant de beauté avec un scénario à tout casser ? Je veux aussi exprimer mon mépris face aux machos et mon admiration à Bénédicte qui nous fait honneur !

Kya

Heilo Kya,

Si je suis un vif acariâtre prompt à démemorer verbalement les sots et les analphabètes qui m'écrivent (cf. la lettre du primate le mois dernier), je sais aussi me comporter en chevalier servant et rendre service aux aventureuses courageuses qui « s'adonnent au PC », à la recherche de nouveau défis. Après un tour de la rédaction et bien que le genre aventure soit moribond, voilà le bilan de mon enquête. Sache néanmoins que les ingrédients qui font la spécificité de The Longest Journey (une héroïne, de la poésie, de l'étrangeté, un excellent scénario) ne se retrouvent pas tous dans les valeurs sûres que nous te proposons. Rémy a pensé à Grim Fandango (LucasArts) qui au niveau bizarre se pose là, Fred, dans un registre plus sinistre et plus ésotérique, te conseille Sanitarium et Les chevaliers de Baphomet qui, grâce à leurs graphismes dessin animé, n'ont pas vieilli, et qui bénéficient de scénarios prenants. Seb, quant à lui, a tout de suite pensé à Gabriel Knight III, tout en 3D, qui t'enverra enquêter en France sur les Templiers et les vampires. Amuse-toi bien et tiens-nous informés des activités auxquelles tu « t'adonnes », quelles qu'elles soient (hum, hum).

d'infanterie, je pense que les bonnes consciences du pays devraient s'inquiéter et se méfier des forces de l'ordre !

Petit cochon

Teignard cher ami, J'habite dans l'Ain, dans une petite ville de 2 000 habitants. Un jour, alors que je voulais m'acheter un nouveau jeu, je partis à Auchan et tombais justement dans le rayon jeux. C'est alors que je remarquais une petite banderole « Top Gen 4 PC » avec plein de jeux dessous : Blue Shift, Confront Zone, Une nuit en enfer, Blair Witch 3, Tomb Raider 5, Jekyll & Hyde, bref, que des jeux auxquels vous avez mis des mauvaises notes. On se sert de votre nom pour faire du fric ou quoi ? Sinon, le mag. est bien, mais serait encore mieux si, de temps en temps, par exemple une fois par trimestre, vous mettiez sur vos CD des photos ou des fonds d'écran de femmes nues, en string, dénudées (SIC) ou en maillot de bain sur une plage, par exemple. Je ne parle pas d'aller jusqu'au porno de Playboy, mais bon. Et puis, je suis sûr que votre nombre de lecteurs augmenterait. Vous savez, j'ai deux ou trois photos de filles sexy de temps en temps, c'est sympa et très agréable à regarder. Et puis, il faut bien que les jeunes s'instruisent, non ?

Jam Bon

Oh !

Espèce de petit porcine ! T'as pas bientôt fini de fantasmer, ou ? Est-ce que ta mère est au

courant que son fils est obsédé par la fesse ? Si tu veux « t'instruire », comme tu dis si bien, il y a des magazines spécialisés, des sites Internet et des professionnelles qui combleront tes attentes au-delà de toute espérance, en tout cas beaucoup mieux que nous pourrions le faire. Alors, il semble que vous attendiez tout, la langue pendante, des photos de Sophie olé olé, mais fait arrêter avec ça. Je sais que nous comptons dans notre lectorat de nombreux petits boutonneux travaillés par les hormones, mais par pitié, arrêtez de polluer ma boîte mail avec vos requêtes de frustrés. On est un magazine de jeux vidéo, donc il n'y a aucune chance qu'on passe des photos d'exhibitionnistes unijambistes ou de quaranténaires fêchistes. On parle de jeux, point. En ce qui concerne l'exploitation suspecte du logo Gen 4 dans un supermarché, nous n'étions bien entendu pas au courant, mais il est possible que l'on doive ça à des opérations commerciales pour lesquelles nous ne sommes pas consultés. Quel cas, les négociations avec les éditeurs piment sur la cohérence avec le magazine et l'on se retrouve dans des situations comme celle que tu rapportes. Bien que tu sois hanté par la fesse, comme tes petits camarades, tu sembles tout de même avoir encore assez de matière grise pour relever la contradiction et en déduire que nous, équipe rédactionnelle de Gen 4, ne sommes impliqués dans cette histoire.



Le boulet, c'est le mec lourd, qui pose trois fois de suite la même question en espérant avoir une autre réponse.

Salut,

Je suis vendeur dans une grande chaîne de magasins de jeux vidéo et je t'écris parce que j'en ai marraaaaaaante ! Pas de vendre des jeux, non, mais des clients. Alors c'est vrai, a priori, ça fait dégueu de dire ça, on dirait que je crache dans la soupe. Mais laisse-moi t'expliquer. En boutique, on a une classification : y'a les clients normaux (en majorité) qui se renseignent sur un jeu, qui achètent ou non, et y'a ceux qu'on appelle « les boulets » (en grande majorité). Le boulet, c'est le mec lourd, à la masse, qui pose trois fois de suite la même question en espérant avoir une autre réponse, c'est le mec qui distingue à peine une cafetière d'un PC (et qui doit rendre tous les mecs des hot line), qui prend les lecteurs de CD pour des pose-gubelets et qui revient 15 fois au magasin parce qu'il n'arrive pas à lancer un jeu. Le boulet, c'est le mec qui nous appelle dès que son PC plante pour qu'on le dépanne alors qu'on vend même pas de machines et qu'il nous a jamais

rien acheté. Ces types, ils existent, ils sont graves et ils nous pourrissent la vie. J'en peux plus et je suis pas seul dans ce cas. Je sais qu'à Noël, ils vont revenir encore plus nombreux pour me persécuter. Alors Teignard, fais quelque chose, donne-moi un tips, une solution, un walkthrough parce que sinon, je vais passer en God mode et va y avoir du vilain, Dark Angel

Ah, ah ah !

Ben ça doit être les mêmes qui nous appellent à la rédaction ou plus fort du bouclage, qui ne prennent pas la peine de se présenter et que entament la discussion comme ça : « Je suis bloqué dans Tomb Raider, près de la statue, comment faut faire ? » Je te raconte pas, lorsque'ils tombent sur moi, comment ils se font recevoir. Alors puisque tu as la chance immense de les côtoyer, d'avoir un contact privilégié avec eux, captures-en un vivant et appelle-moi : j'ai aussi des comptes à régler, tu vas voir, on va bien s'amuser... Greek, greek, greek... ■

Salut,

Je finis à l'instant la lecture de votre magazine. Ben, dites donc, c'est un peu la misère, l'actualité ces temps-ci. Je résume : Red Faction (quake-like dans lequel on peut détruire trois piliers et qui se finit en huit heures), Evil Twin (plate-forme avec un caméraman bourré), Project Eden (intéressant si on n'y joue pas pile à quatre), Throne of Darkness (heu, merci, j'ai déjà Diablo 2), Atlantis III (hou : Chiara Mastrolanni en 3D active des puzzles en 2D), CodeName : Outbreak (heu, merci, j'ai déjà Operation Flashpoint) et Spider-Man (oh oh, seul jeu original du mois, et qui vient de la console). Non mais c'est quoi ça ??? Où sont les hits ? Où est l'originalité ? C'est à 90 % des jeux d'action, en plus dénués d'inventivité pour la plupart d'entre eux. On dirait que plus on peut faire des choses folles techniquement, moins les développeurs ont d'idées, c'est un peu comme le pétrole ! C'est la crise de 1974 du jeu vidéo ou quoi ??? Et le pire, c'est que les jeux qu'on attend en flippant comme des bêtes restent des évolutions de trucs existant : Neverwinter Nights, Warcraft III, Duke Nukem Forever, Empire Earth, etc. Bref, le fond de ma lettre se résume à cette phrase : le jeu vidéo a-t-il du mal à se renouveler ?

André

Fichtre,

tu n'es donc jamais entendu parler de Sacrifice, de Max Payne ou de Black & White ? Evidemment, si tu passes à côté des rares jeux qui proposent quelque chose de nouveau, je comprends que tu sois frustré. Bon, commence donc par ouvrir les yeux et va donc acheter les titres cités plus haut, ensuite on rediscutera de ton petit problème... Ça y est ? Tu t'es éclaté sur le bulletin de Max Payne ? Tu es été au cœur de la bataille dans Sacrifice ? Tu es élevé un singe géant à ton image dans Black & White ? Bon, ben avec les tonnes de jeux déjà sortis, sortant et qui vont sortir, je trouve déjà pas mal qu'on ait encore des Géants et consorts pour nous surprendre. Alors, oui, c'est pas facile d'innover (d'ailleurs, puisque t'es si fort, n'hésite pas à prêter main forte aux développeurs), comme dans tous les domaines. Combien de navets au cinéma pour un joyau proposant une histoire ou une réalisation jamais vue ? Un ratio proche de 1 000 pour 3 par en peut-être. C'est à vous, joueurs amorphes, de soutenir les projets qui sortent de l'ordinaire en répandant la bonne parole et en intéressant les profanes à des Max Payne plutôt qu'à des Atlantis III et autres guimauveries grand public (c'est bien sûr mon opinion, je la partage, et je m'en félicite). ■

HOT LINES

■ AGCLAIM

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ ACTIVISION

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ SIERRA/BLIZZARD

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi

■ CODEMASTERS

Technique : 04 72 65 81 71
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ CRYO

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h

■ DISNEY

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h

■ EA

Technique : 04 72 65 81 71 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ EIDOS

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ INFOGRADES

Infogrames France / Océ Interactive
Service consommateurs
04 71 61 51 51 de 11h à 19h
04 71 61 51 51 de 11h à 19h
04 71 61 51 51 de 11h à 19h
04 71 61 51 51 de 11h à 19h
04 71 61 51 51 de 11h à 19h
04 71 61 51 51 de 11h à 19h

■ MICROIDS

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ MICROSOFT

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h

■ TAKE 2


Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

■ UBI SOFT

Technique : 01 61 51 51 51 de 11h à 19h
du lundi au vendredi de 10h à 18h
Châti. 100 00 36 36 36 36 36 36

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
Immeuble Le Hélias
92356 Montrouil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un e-mail à cette adresse : teignard@computic-media.fr



**Détendez-vous.
Ce n'est qu'un jeu.**

L'enfer du fragg, les derniers mods, les tournois, les cadeaux, les serveurs dédiés, stratégie, simulation, action... C'est sûr qu'après Zonejeux la vie normale vous paraîtra bien fade.

PC | MAC

**ZONE
JEUX**.com

LÀ OÙ TOUT SE JOUE

SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

ARGILUS - 2083...
UNE AVENTURE SURREALISTE
D'APRÈS TERRY DOWLING



www.schizm-lejeu.com

**PC
CD
ROM**

**DVD
ROM**

**PS2
PROJECT THREE**

L'ÉTOILE

MICROIDS
www.microids.com